2CD!

ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JULIO 2000 • $7.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 33



EN LOS CD DE ESTE MES:
Los demos de MDK2, Deus Ex, Starlancer, F1 World Grand Prix, y todos los videos de los juegos que se vieron en la expo E3!

¿Alicia en el país de las pesadillas?

¡Un informe especial de los nuevos juegos realizados con el engine de Quake III Arena!

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- Previews: Dino Crisis, Sacrifice y Midtown Madness 2
- Galería de Imágenes: Simsville, NFS: Motor City y Escape from Monkey Island!
- Reviews: Daikatana, Vampire: The Masquerade, MDK2 y más!
- Hardware: Un informe especial de la Voodoo5 5500

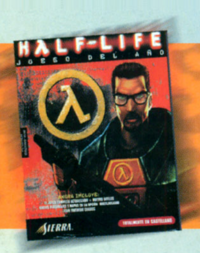
LA SOLUCION COMPLETA DE UN SENSACIONAL ARCADE: MDK2, Y LOS MEJORES TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

Diablo 2

¡La espera ha terminado!

¡El mejor RPG de la industria regresa más diabólico que nunca. En Diablo II, los jugadores, a través de cinco fantásticos personajes, exploran un mundo lleno de tinieblas, donde proliferan los villanos más sanguinarios del planeta. ¿Recuerdan que en Diablo había un pueblecito, donde el Diablo era dueño y señor de ese sitio, con toda su artillería de fuego y trucos espeluznantes? ¡Pues, eso se acabó! Ahora hay 4 pueblos...





Half-Life Game of the Year Edition

Más de 40 publicaciones le han dado el premio "Game of the Year" a Half-Life. Esta nueva versión incluye: Team Fortress Classic, modelo para diversos jugadores y mapas, tecnología mejorada y todas las características originales del primer Half-Life.

Unreal Tournament

¡Una guerra sin cuartel! En Unreal Tournament enfréntese a los peores criminales en un nuevo tipo de torneo. ¿La meta? Convertirse en Unreal Grand Master, peleando con o contra los mejores equipos de oponentes humanos simulados jamás vistos en un juego de acción en 3D.



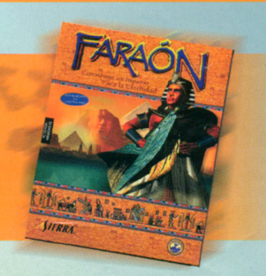


Soldier of Fortune

La cacería ha comenzado y usted es el más mortífero Soldier of Fortune del mundo. Su misión de mercenario es simple: llegar, limpiar, sobrevivir y finalmente fumar un cigarrillo. ¡Pero antes deberá embarcarse en una serie de peligrosas misiones secretas para eliminar a una organización terrorista!

Faraón

Faraón es un juego de estrategia basado en construir ciudades egipcias de la época del 2900 al 700 BC. Convierta ciudadelas egipcias en ciudades metropolitanas y sea testigo de como las economias de sus habitantes se expanden en este exótico lugar.



XTREME PC
AÑO 3 • NUMERO 33

La mutación de arena

American McGee's ALICE™

¡Un informe especial de los nuevos juegos realizados con el engine de Quake III Arena!

Página 18

EDITORIAL

¡Bienvenidos a Xtreme PC! En esta edición de julio, recién comenzadito el invierno, hemos decidido brindarles un informe acerca de los juegos que se encuentran en desarrollo utilizando el impresionante engine de id Software, el mismo con el que John Carmack y compañía nos trajo uno de los más importantes First Person Shooters del año, Quake III Arena. Varias compañías han adquirido la licencia para su uso y se encuentran en plena etapa de desarrollo. Las posibilidades tanto gráficas como de comunicaciones del motor están entre las más avanzadas y, si resultan aprovechadas en todo su esplendor, pronto tendremos el placer de experimentar algunos de los juegos más impresionantes de la historia. Todos los detalles en el informe especial preparado por Martín Varsano en la página 18.

Así como el mundo de las PC tiene algunos de los arcades más rápidos y agresivos del mundo del entretenimiento, también cuenta con otros juegos que hacen honor a la pasividad y requieren más cerebro que garra. En este caso, nos referimos a una de las series más vendidas de la historia, Myst. En nuestra sección El Jinete Sin Cabeza verán un informe especial para todos aquellos que gustan de las aventuras de Atrus y Catherine. ¡Tenemos algunos datos que los sorprenderán!

Por supuesto, también encontrarán una variada cantidad de Previews fundamentales, y Reviews de los mejores juegos del momento. Junio fue un mes espectacular en cuanto a la cantidad de títulos de calidad que arribaron a nuestros escritorios. Maravillas como MDK2, Ground Control y The Longest Journey nos dejaron felices y agitados, y por ahora es muy difícil que se vayan de nuestros discos rígidos. Por otro lado, también tuvimos algunas decepciones realmente inesperadas, como Daikatana (aunque ya lo veníamos olfateando luego de la demo, seguramente como todos ustedes) y sobre todo Vampire The Masquerade: Redemption, un caso de verdad especial y que esperamos tenga solución cuanto antes. En todo caso, una de las alegrías más grandes fue la llegada de MDK2, y como resultó un juego tan pero tan buenazo nuestro amigo el Oso Videla les preparó una guía para las partes más complicadas en caso de que la necesiten (y creemos que la van a necesitar).

Como recordarán, el mes pasado Microsoft y Xtreme PC organizamos un concurso que tiene como premio diez originales de Starlancer, el espectacular simulador de combate espacial. ¡Y ya tene-mos los ganadores! Todos los futuros pilotos pueden fijarse en la sección de News a ver si tuvieron suerte.

Para terminar, los dos XCD que tienen en sus manos les permitirán probar los juegos más grossos del mes, y si exploran un poco encontrarán herramientas, wallpapers y varias cosas con las que pasar un rato divertido. Además, en ambos discos tienen videos de los títulos más radioactivos que se vienen este año, como por ejemplo Mafia, de los mismos creadores de Hidden & Dangerous, o Commandos 2, de los españoles Pyro Studios. En el XCD 2 también podrán ver un video exclusivo con los mejores juegos de Microsoft, entre los que se encuentra Mechwarrior 4, Midtown Madness 2 y Lose Cannon. ¡Que lo disfruten!

Hasta el mes que viene. Y ojo con los resfríos.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JULIO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS HOMBRES X

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut, César Isola Isart, Pedro F. Hegoburu, Malvina Zacarías, Diego Vitorero, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA — HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR — D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

La Oscuridad se cierne sobre nuestra PC

Se sabe que la empresa cinematográfica New Line Cinema está a punto de finalizar las negociaciones con una compañía productora de juegos para PC -cuyo nombre aún no se dio a conocer- para el desarrollo de títulos interactivos basados en las franquicias de la película de El Señor de los Anillos y de la historia que se da lugar antes de los sucesos de esta famosa trilogía que para muchos es una obra de culto, es decir, El Hobbit.

En un mes tendremos más información sobre la compañía que se hará cargo de estos nuevos juegos. Sea quien sea, van a tener que ponerse las pilas para que el juego haga honor al libro y a la película que se viene. ¿Algún interesado en los derechos de El Silmarillion y El libro de los Cuentos Perdidos?



Hercules y el chip GeForce 2 GTS

La 3D Prophet II GTS de Hercules será la primera placa aceleradora con el chip GeForce 2 GTS que introduce 64MB de memoria. Al cierre de esta edición ya estaba disponible en los mercados americanos. Los 32 MB extras permitirán que texturas más grandes y detalladas sean almacenadas en la tarjeta. Según Hercules, esta placa permitirá que juegos como Quake III Arena incrementen su velocidad en un 15 por ciento. La poderosa tarjeta se venderá a 420 dólares mientras que la de 32MB rondará los 350 verdes.



Sierra puso en línea un server para Ground Control

Ground Control, el nuevo RTS desarrollado por Massive Entertainment y publicado por Sierra, puede ser jugado online gracias a una nueva aplicación que se puede descargar desde el sitio web de Sierra. La utilidad permite poner en línea un servidor para Ground Control y contiene instrucciones detalladas sobre cómo hacerlo. Para comodidad de nuestros lectores estrategas, hemos incluido esta utilidad en nuestro XCD 1 de este mes.



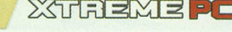
Combat Mission ya en las calles

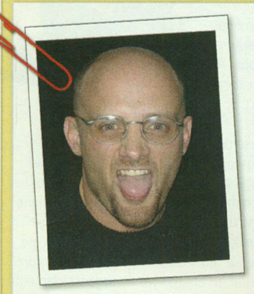
El día 15 de junio Battlefront.com comenzó a vender Combat Mission, un simulador de combate táctico en un ambiente 3D, que se maneja por medio de órdenes y acción en tiempo real. Ubicado en el frente occidental entre junio de 1944 y el final de la guerra en 1945, Combat Mission nos ofrece la posibilidad de ser los generales de nada menos que seis naciones en conflicto, 50 tipos de armas para poder usar, 126 vehículos de combate, 50 escenarios -que incluyen batallas y operaciones a gran escala-, paracaidistas, fuerzas especiales (¡guau!), editor de escenarios, generador de batallas al azar, bombardeos, ataques aéreos y luchas nocturnas. Combat Mission es tan realista que cuenta también con distintos tipos de clima, 45 terrenos diferentes donde reventarse a tiros con el enemigo, seis niveles distintos de experiencia para los soldados y más. Lo que se dice una verdadera bomba.

Y para que la bomba sea más potente todavía, en estos días están preparando un patch para poder jugar por Internet que estará disponible para bajar de la red, gratis, a fines del verano de los EEUU. Y si no nos creen, miren el primer XCD de este espectacular número para sacarse las dudas.



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE





MARTIN VARSANO

Alias: ElMarto
Edad: 30 años
Fecha de Nacimiento: 11 de Abril de 1970
Género preferido: Arcades 3D
Clásicos favoritos: Doom, Quake, Half-Life.
Grupo musical favorito: Black Sabbath (¡yeah!)
Hobbies reconocidos: Leer libros de fantasía, Ir asiduamente al cine, viajar (preferentemente a exposiciones fuera del país), mujeres (de cualquier color y variedad), shopping.
Hobbies no reconocidos: Dormir los fines de semana, Comprar artículos completamente inútiles (el sujeto no reconoce esta debilidad).
Personaje preferido: Raistlin Majere (mago de Dragonlance, un mundo de AD&D).

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Expansión gratis para Nox

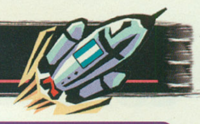
Una adición gratis al RPG de Westwood, llamada Nox Quest, que permitirá que seis jugadores jueguen en modo cooperativo, estará en línea para Julio y a disposición de cualquiera que desee bajarlo. El add-on añadirá nuevos niveles especialmente diseñados para la aventura en cooperativo así como algunas opciones que harán todo más difícil. Para esta expansión se han diseñado nuevos y fieros monstruos, nuevos ítems y trampas más peligrosas. Cuando la party termine la aventura el juego se reseteará y comenzará todo mucho más difícil. Nox Quest podrá jugarse a través de Westwood Online.

Windows Millennium ya disponible

Ya está a la venta la versión de Windows conocida por muchos como ME -Millennium Edition-, la cual cuenta con varias mejoras para todo lo que a juegos se refiere y que sorpresivamente no tiene la anteúltima entrega de Microsoft, es decir, Windows 2000. Según los especialistas, Millennium se parece mucho más a una segunda parte del Win 98 que a la versión de Windows de este año. Esta noticia es seguramente un alivio para muchos y también una verdadera patada para los pobres fanáticos de los juegos de PC que se hayan apurado en comprar la versión 2000.



LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
I-War Defiance	Estratégicos	Infogrames	Tele Opción
Vampire: The Masquerade	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
Total Air War	Simuladores	Infogrames	Tele Opción
Euro 2000	Deportivos	EA Sports	Microbyte
Diablo II	Aventuras / Rpg	Blizzard	GTC Ribbon
SimCity World Edition	Simuladores	EA	Microbyte
Starlancer	Simuladores	Microsoft	Microsoft
Tiger Woods PGA Tour	Deportivos	EA Sports	Microbyte
Test Drive Off Road 3	Acción / Arcades	Infogrames	Tele Opción
Traitor's Gate	Aventuras / RPG	FX Interactive	Centro Mail
Time Machine	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
MDK 2	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
PCFútbol 2000	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Imperium Galactica II	Estratégicos	GT Interactive	Edusoft
Dark Reign 2	Estratégicos	Activision	Tele Opción
The Devil Inside	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
Demolition Racer	Acción / Arcades	Infogrames	Tele Opción

Quake III: Team Arena

Muchos fueron los decepcionados al ver las pocas opciones Multiplayer que incorpora Quake III Arena. Luego de gastar horas en el tradicional Deathmatch y Capture The Flag, los fanáticos empezaron a pedir más y más. ¡Quake III: Team Arena llega al rescate! El paquete promete ser una actualización "complementaria" del original ya que no va a traer misiones nuevas pero sí, entre otras cosas, más opciones Multiplayer. Desgraciadamente poco se sabe hasta ahora de Quake III: Team Arena. Id está guardando todo en el más hermético de los misterios. Los modos Multiplayer que se incorporarán serían: Harvester, conocido por aquellos que se fisuraron la cabeza con la modificación de Quake II; HeadHunter, en el que los jugadores deberán apoderarse de una calavera del centro del mapa y llevarla a un altar en la base enemiga para ganar puntos. El modo llamado Obelisk tiene dos bases enfrentadas en los extremos del mapa, y cada base contiene un obelisco que debe ser destruido por el equipo contrario, que debe abrirse camino a lo Kamikaze para llegar. Para hacer la cosa más interesante, los Obeliscos se regenerarían si no son destruidos con rapidez, obligando a actuar en equipo y muy organizadamente. Además prometen nuevos models y skins y alguna que otra sorpresa.







LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	MDK 2	Bioware / Interplay	Acción / Arcades	-
2	Ground Control	Massive Ent. / Sierra Studios / GTC	Estratégicos	-
3	The Longest Journey	Funcom / Empire Interactive	Aventuras / RPG	-
4	Motocross Madness 2	Microsoft	Acción / Arcades	-
5	Starlancer	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	1
6	Euro 2000	EA / Microbyte	Deportes	-
7	NFS: Porsche 2000	EA / Microbyte	Acción / Arcades	4
8	Quake III: Arena	Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	5
9	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	10
10	Metal Fatigue	Sono / Psygnosis	Estratégicos	-

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

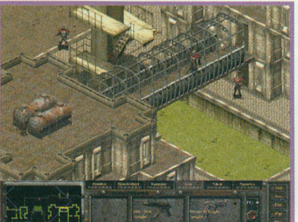
Atención fanáticos de la serie Fallout

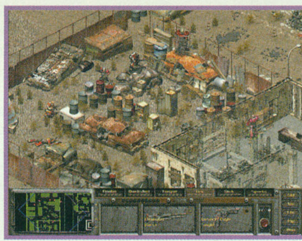
En medio de la impresionante avalancha de RPG que se vienen de la mano de Interplay, hemos podido ver las primeras imágenes de lo que será el tercer episodio de una de las sagas más alucinantes del género.

Para todos los que pensaban que la serie Fallout había caído en el olvido, aquí les mostramos que nada está más lejos de la verdad.

Este nuevo título de la serie se conocerá







como Fallout Tactics y aunque por el momento Interplay no dio a conocer detalles acerca del argumento, lo que se sabe es que no controlaremos un solo personaje sino que estaremos al mando de todo un equipo.

Aparentemente la acción de Fallout Tactics estará orientada al juego en modo "Multiplayer" y el juego en sí tendrá las mismas características y controles de los originales, es decir que podremos movernos en tiempo real cuando no estemos a los tiros y los combates seguirán siendo por turnos.

Este juego también tendrá opciones para que podamos jugar solos y, por lo que se puede ver en las imágenes, podría decirse que estamos ante un híbrido entre los Fallout y los X-Com. Con excepción de esto, todavía es muy poca la información que se tiene sobre este interesante proyecto, ya que todavía le falta bastante para quedar terminado. Es bueno saber que tarde o temprano volveremos a recorrer los escenarios de este apocalíptico y genial universo.

fechas de salidas

Age of Empires II: Exp.	Microsoft	Primavera 2000
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Baldur´s Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Blair Witch Proyect	GOD	Invierno 2000

Black & White
Compañía / Distribución:
LionHead / EA
Fecha de Salida:
Otoño 2000



Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000
Comanche vs Hokum	Empire Interactive	Otoño 2000
C & C: Red Alert 2	Westwood / EA	Verano 2001
Commandos 2	Pyro Studios / Eidos	Primavera 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000

Combat Flight Simulator 2!
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Dark Reign 2	Activision	Julio 2000
Deux Ex	Ion Storm / Eidos	Otoño 2000
Diablo II	Blizzard	Otoño 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000

Hitman: Codename 47
Compañía / Distribución:
Eidos
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Freelancer	Microsoft	Fines de 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Julio 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	GOD	Otoño 2000
Homeworld: Cataclysm	Relic / Sierra Studios	Sept. 2000

I'm Going In
Compañía / Distribución:
Eidos / GTC
Fecha de Salida:
Invierno 2000

Icewind Dale	Interplay	Otoño 2000
KISS: Psycho Circus	GOD	Otoño 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Max Payne	G.O.D.	Fines del 2000
MechCommander 2	Microsoft	Invierno 2000

Need for Speed: M. City
Compañía / Distribución:
EA
Fecha de Salida:
Julio 2000

SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines de 2000
Prestorians	Eidos / GTC	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000

Mechwarrior 4
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000
Star Trek Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Warlords: Battlecry	SSG/SSI	Otoño 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Star Wars Episode I: Obi-Wan
Compañía / Distribución:
LucasArts
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

RESULTADOS DEL CONCURSO STARLANCER ORGANIZADO POR MICROSOFT Y XTREME PC

El 22 de junio se llevó a cabo el sorteo entre todos los participantes del concurso que enviaron sus datos hasta ese día a través de sus cuentas Hotmail. Los ganadores serán notificados por teléfono o por e-mail y pueden pasar -desde el 6 de julio- por la editorial (Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal, entre las 12 y las 18 horas de lunes a viernes), a buscar sus juegos originales de Starlancer, el simulador de combate espacial más polenta del momento. Recuerden que sólo tienen 60 días para hacerlo. Los ganadores que residan en el interior del país o se encuentren imposibilitados de pasar a retirar el juego personalmente lo recibirán por correo. Esta es la nómina de ganadores. ¡Felicitaciones!

RUBEN MARINO MAGNO
Capital Federal
DNI 18.258.284

EVANGELINA FIORUCCI
Beccar, Pcia. de Bs. As.
DNI 26.243.692

PABLO IZA
Rosario, Santa Fé
DNI 30.802.096

MAXIMILIANO ROLDAN
Merlo, Pcia. de Bs. As.
DNI 36.949.842

FERNANDO A. CODINA
Morón, Pcia. de Bs. As.
DNI 17.652.247

SANTIAGO ZUCCHERINO
Capital Federal
DNI 26.800.991

MAURO GABRIEL SETTIER
Capital Federal
DNI 31.964.812

NICOLAS G. BASSANO
Neuquén
DNI 27.632.952

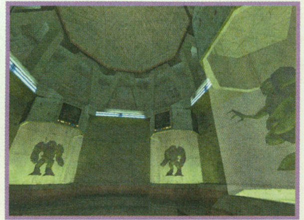
SANTIAGO PEREIRA
Capital Federal
DNI: 25.678.690

PABLO DANIEL ROSELLI
Capital Federal
DNI 20.201.832

Nuevo patch para Half-Life

Sierra Studios y Valve Software pusieron a disposición de los usuarios un patch para el Half-Life que lleva el programa a la versión 1.1. Está nueva versión incluye mejoras en el código de comunicaciones, el mod multiplayer Team Fortress Classic 1.5 y nuevas herramientas de desarrollo, entre ellas Worldcraft 3 level Editor. El mod Multiplayer Team Fortress Classic 1.5 incluye tres nuevos mapas (Dustbowl, Epicenter y Warpath), un nuevo sistema para trabajo de red para Team Fortress Classic 2 y una nueva interface de comandos.

El popular CounterStrike ha sido mejorado también para que trabaje bajo el código de Half-Life 1.1 e incluye, entre otras cosas, nuevas armas y mapas. ¡Todo esto está a vuestra disposición en el XCD 1 de esta edición de Xtreme PC!



¿Halo cancelado para PC?

Revuelo es la palabra exacta que causó la noticia de que Bungie pertenece ahora al debilitado gigante Microsoft. Esto implica que los títulos de Bungie que ya todos conocemos y los que se vienen (Halo y Black and White entre otros) serán exclusivos para una consola que aún se halla inmersa en el misterio más absoluto. Todavía no se sabe si Bill permitirá que se haga la versión de estos dos esperadísimos títulos para PC. Lo que sí es seguro es que los poseedores de una Mac y cualquier otra consola que no sea la de Microsoft pueden irse despidiendo del fabuloso Halo, que conmocionó a todos en el E3 de Los Angeles. De esta manera, X-Box empieza a juntar títulos lo suficientemente grossos como para que muchos piensen en adquirirla en el momento que esté disponible. Por su parte, los creadores de Oni y Myth dieron a conocer sus razones -o algunas de ellas al menos- por las cuales decidieron unirse a Microsoft: unos cuantos dólares (eso es más que seguro) y su preferencia por el hardware de la misteriosa X-Box.



¡Resolución de 640x480!

¡Llévese la experiencia de Creative Labs!

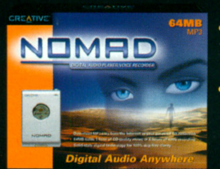
Tome fotos de su familia y amigos

¡De la PC al bolsillo, estos productos lo hacen todo!

Destáquese de la multitud, desconéctese y suelte su creatividad con esta versátil cámara e innovador reproductor MP3 para la PC. La cámara Video WebCam Go! le permite mantener contacto con su familia y hacer videoconferencias o videocaptura donde usted lo desee. El Nomad, con sus 64MB de memoria, tiene más de una hora de capacidad de MP3s y además radio FM y grabador de voz, para una experiencia de música digital sin igual. Por fin usted puede disfrutar de la emoción de los productos de Creative Labs en cualquier lugar.



Tome fotos de sus viajes



- Eleve la música de Internet a otro nivel con Environmental Audio®
- Más de una hora de música MP3, radio FM y grabador de voz



- Cree sus propios CDs de música y CD-ROMs de sus fotos fácil y rápidamente
- Almacena 650MB en sólo 9 minutos
- Ideal para copias de seguridad

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA



WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

CompuCompras • CompuMundo • Falabella • Garbarino • Jumbo • Musimundo • Supermercados Libertad

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Angel Studios / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
FECHA DE SALIDA: Fines de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Midtown Madness 2

Recorriendo a toda velocidad las calles de Londres y San Francisco

Por Martín Varsano

Tiempo atrás tuve la oportunidad de realizar el preview del primer Midtown Madness. En ese momento el juego prometía pura diversión, y por lo que se pudo ver en la versión final, Microsoft no defraudó. El juego hacía hincapié, para diferenciarse de la competencia -que en este género es mucha- en reproducir con lujo de detalle parte de la ciudad de Chicago, con ciertos lugares distintivos de la arquitectura de esta bella ciudad americana. De todas formas, todos los que tuvimos oportunidad de jugarlo nos quedamos con ganas de más. Esto, obviamente, ha sido transmitido a los desarrolladores, Angel Studios, que desde hace un tiempo están preparando la segunda parte de este divertido arcade, que por primera vez nos sacará de los Estados Unidos.

De Chicago a San Francisco sin escalas

Lo que mencionamos es una verdad a medias, ya que a diferencia del original, Midtown Madness 2 nos brinda la oportunidad de recorrer dos ciudades: San Francisco y Londres. Así que ya ven, aunque una de las ciudades sigue siendo parte de la geografía de América del Norte, nuestro segundo periplo nos llevará hasta Europa, hasta las mismas puertas del Palacio de Buckingham.

Al igual que en la primera parte, estas ciudades no son un mero decorado para nuestras infernales carreras, sino que están pobladas de vida, con autos (que respetan el tráfico, no como nosotros), transeúntes, policía, etc. Es más, si nuestros nervios lo permiten, hasta podremos realizar una incursión por el subte londinense... eso sí, ¡teniendo especial cuidado con los trenes!

San Francisco también tiene lo suyo, con sus tranvías que tratarán de entorpecer nuestro avance, o esas subidas y bajadas que ponen a prueba el aguante del auto. Y como si fuera poco, en esta ocasión veremos el daño ocasionado a nuestros vehículos, por lo que no se extrañen al perder el baúl en un prodigioso salto.



Mucho más polenta que la primera parte.

Buscando tapar los agujeros

La respuesta del público en general a Midtown Madness fue más que positiva. Pero como era de esperarse -siempre ocurre en las primeras partes- el juego no fue perfecto, y una de las fallas era los problemas de las conexiones a Internet, por lo que los programadores han prometido mejoras en ese campo para un juego más estable, en el que podrán sacarse los ojos hasta 8 jugadores.

Si estaban cansados de manejar el Volskwagen Beetle (¿alguien se puede cansar de semejante belleza?), Midtown Madness 2 nos proveerá de 9 flamantes vehículos, entre los que encontraremos el Audi TT (¡qué chiche!), un taxi londinense y hasta un espectacular camión de bomberos.

Crash Test Dummies

Los modos de juego que fueron todo un éxito en el primer Midtown seguirán diciendo presente en esta segunda parte, con la adición de un nuevo modo conocido como "Crash Course". En esta modalidad podremos ponernos el traje de un piloto de acrobacias en la última película de acción que se rodará en San Francisco; si no estamos preparados para tanta adrenalina, la otra opción será ingresar a la Academia de Taxistas Londinenses para realizar el curso pertinente y de esta forma convertirnos en el tachero más servicial de todo Londres, igualitos a sus pares argentinos (¡ja!)

Este nuevo modo permitirá habilitar una gran cantidad de secretos, como por ejemplo nuevos escenarios y vehículos, y también se verá beneficiado por las modificaciones que se han realizado en la física de los vehículos, que ahora son capaces de recorrer las calles en dos ruedas y utilizar el freno de mano para efectuar las más complicadas piruetas. Como pueden ver, los desarrolladores estuvieron haciendo los deberes, e incluyeron una gran cantidad de características que los seguidores pedían a bocinazos. ¡Por lo que se puede ver, el MM2 va a ser diversión garantizada!


Correr
está en tu
sangre
928
Junto a pequeñas piezas de
roca y hueso.
Satisfacé tu ansiedad por acción, choques que sacuden la cabeza e increíbles acrobacias en más de 40 pistas en 6 eventos: Stunt Quarry, Nationals, Baja, Enduro, Supercross y Multiplayer Tag, y hacé que tu sangre corra. El demo ya está disponible en www.microsoft.com/games/motocross2
MOTOCROSS MADNESS 2
Microsoft
rainbow
msn Gaming ZONE
HONDA
Official Licensed Product
KTM
YAMAHA
Microsoft
Conseguilo en: Compumundo • Garbarino • CD Market • Wall Mart • EXXO • Supermercados Libertad
© 2000 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft y Motocross Madness 2 son marcas registradas de Microsoft Corporation en U.S.A. y/u otros países.
YAMAHA es una marca registrada y es utilizada con permiso de Yamaha Motor Co., Ltd. HONDA®, el logo del Ala®, CR®, XR son propiedad de HONDA MOTOR CO., LTD
y licenciadas por AMERICAN HONDA MOTOR CO., INC en los Estados Unidos. La marca KTM es utilizada por Microsoft con un permiso escrito de KTM Sportmotorcycle USA, Inc.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Capcom
INTERNET: www.capcom.com
FECHA DE SALIDA: Finales de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Dino Crisis

Aquí no hay zombies de los que huir, muchacha...

Por Martín Varsano

Pero después de jugar a Dino Crisis van a saber que hay cosas mucho peores que los muertos vivos, esos repugnantes seres hambrientos por nuestros cerebros: los dinosaurios, mucho más poderosos y rápidos, y que se conforman con una piernita o una manito... como plato de entrada.

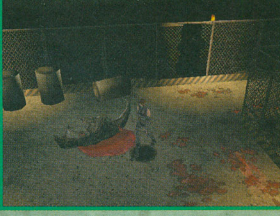
Lo que ustedes seguramente se estarán preguntando es qué conecta a estos dos géneros depredadores tan disímiles. La respuesta se encuentra en la mente de un hombre: Shinji Mikami. Este talentosísimo productor, responsable de la exitosa saga Resident Evil (de ahí vienen los zombies anteriormente mencionados) puso hace un tiempo manos a la obra para concretar otro de sus sueños: Un mundo en el cual tuviéramos que enfrentarnos con estas prehistóricas criaturas, en donde el horror se mezclara con la más poderosa acción. Y al cabo de un breve lapso los usuarios de PlayStation pudieron disfrutar de Dino Crisis. Ahora es nuestro turno de correr para que el T-Rex no nos desayune...



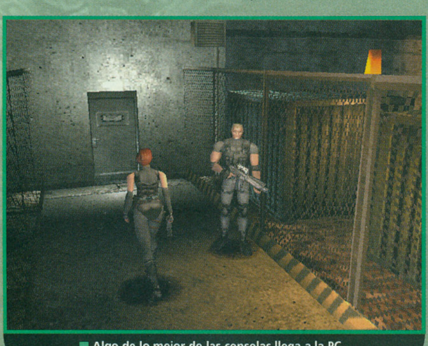
Este muchacho no sabe quedarse quieto

La historia de Dino Crisis se sitúa en un futuro no muy distante, en una isla conocida como Ibis. El profesor Kirk, un científico de esos que quedan pocos, ha puesto en marcha un laboratorio secreto para poder completar su proyecto más increíble, luego de que su país discontinuara los fondos para sus experimentos. Aunque sólo tiene 29 años, el fin de este ambicioso trabajo es compilar el "Principio de la Energía Limpia", la más poderosa fuente de energía. Cuando esta nueva fuente de poder -conocida como Tercera Energía- sea liberada, el mundo no se verá inmerso en los problemas típicos de las fuentes de poder tradicionales: contaminación, daños a la ecología, etcétera.

Lamentablemente, todo lo bueno tiene un lado malo, y Kirk descubre que la Tercera Energía es inestable y que en las manos equivocadas puede resultar un arma letal, capaz de generar la destrucción en masa de grandes superficies. Y como si esto fuera poco, esta "Energía Limpia" tiene un efecto colateral: abrir portales dimensionales que nos pueden llevar al pasado. Por uno de estos portales se han colado una buena cantidad de dinosaurios, de esos bien peligrosos. La existencia de la raza humana está en juego.







Algo de lo mejor de las consolas llega a la PC.

Misión: Salir caminando

En el juego tomaremos el rol de Regina, integrante de las Fuerzas Especiales. Ella y

su equipo tienen órdenes de capturar al profesor Kirk y descubrir la mecánica de sus experimentos. No bien llegan a la isla tropical se dan cuenta que al profesor las cosas se le han ido de las manos, ya que los hambrientos dinosaurios pululan por doquier, buscando urgentemente algo para comer. O sea, nosotros.

La fauna que encontraremos en Dino Crisis va a ser de lo más variada, así que vayan preparándose para un encuentro cercano del primer tipo con Raptors y Tiranosaurios que hace millones de años no estiran las piernas, por lo que están de un humor bastante oscuro.

Entre todo este caos, nuestra misión es bastante sencilla: Encontrar al profesor y salir de la isla enteros. Una pavada...

Mucho más inteligentes y rápidos

Además de tener un tamaño descomunal (en muchas ocasiones vamos a parecer simples insectos en comparación), estos bichos solían ser extremadamente inteligentes. Capcom sabe eso, y por ese motivo han realizado un trabajo impecable con la inteligencia artificial de los reptiles. Como mencionamos, olvídense de los lentos y tontos zombies. En Dino Crisis cualquier bichejo podrá atacarnos en cuestión de segundos, y si se nos acercan demasiado serán capaces de desarmarnos con un golpe, algo que nos pondrá en una inmediata desventaja hasta que encontremos un arma nueva.

La mecánica del juego es casi idéntica a la de la saga Resident Evil, contando con un inventario en donde podremos poner nuestro armamento y kits médicos (muy necesarios), y también combinar ciertos elementos para crear armas más efectivas contra estos animales duros de matar.

No hace falta decirles que todos los detalles que hacían de la saga del horror una experiencia inolvidable (especialmente jugando de noche) estarán en Dino Crisis, como por ejemplo una música ambiental que pone los pelos de punta y secuencias animadas que sorprenderán hasta al más cauto jugador. La trama promete idas y venidas como sólo Shinji sabe tejer.



Un poco diferente

Como mencionamos en el principio de este preview, el juego es bien conocido para los usuarios de PlayStation; es más, ellos ya pudieron regocijarse con una segunda parte que lleva vendidas más de 800.000 copias. Y ya se comenta que Capcom estaría preparando una tercera entrega para la nueva consola de Sony: la PlayStation2. De todas formas, los poseedores de una PC no debemos sentirnos marginados ya que la empresa está preparando algunas sorpresitas para nuestra versión de Dino Crisis, como por ejemplo:

- El mini juego "Operation Wipeout" estará disponible desde el principio (La versión de Play lo habilitaba una vez que se terminaba el juego). Y también será posible colocar nuestro puntaje en una página de Internet, en el site de Capcom, para comparar nuestras habilidades con jugadores de todo el mundo.
- Todos los uniformes ocultos de Regina también serán utilizables desde el comienzo.



A correr hasta que las zapatillas se gasten

La gente de Capcom está segura de que el impacto de Dino Crisis en los usuarios de una PC va a ser grande: "Los jugadores van a correr por sus vidas, ya que éstos enemigos son sin dudas las criaturas más horribles que alguna vez pisaron el planeta, y a diferencia de los zombies, fueron una realidad".

Nosotros ya nos compramos un buen par de zapatillas de marca para asegurarnos que romper el récord de los 100 metros llanos no sea un problema. Los que no creen poder superar la marca, prueben con un T-Rex pisándole los talones...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Shiny Entertainment / Interplay
INTERNET: www.shiny.com
FECHA DE SALIDA: Fines del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Sacrifice

Rindiendo pleitesía a los dioses de turno









Por Martín Varsano

Toda mi vida estuve al servicio de la Diosa de la Luz. Mi entrenamiento como mago siempre tuvo ese destino, y en las tardes en las cuales mi cabeza parecía reventar después de estudiar una inmensa cantidad de hechizos, el sólo pensar en la recompensa de trabajar para ella hacía que me sintiera como nuevo. Después de todo, valía la pena el sacrificio. Las cosas que he hecho por ella se convertirían en pesadillas en la mente de cualquier mortal, pero no en la mía... Ahora, lo que realmente me preocupa es que después de tanta carnicería ritual, la Diosa de la Oscuridad parece llamarme en mis plegarias... ¿Habré tomado el camino equivocado, y será la Dama Oscura la única capaz de satisfacer mis deseos de poder?

Este pequeño relato parece haber sido sacado de algún libro de fantasía; pero no, está inspirado en el próximo proyecto de Shiny, la empresa liderada por David Perry que recientemente nos sorprendió con el maravilloso Messiah. Lo curioso de Sacrifice (éste es el nombre del proyecto, que antes de la exposición E3 se mantenía en el más profundo secreto) es que es un juego estratégico en tiempo real -género también conocido como RTS-, algo que hasta el momento la empresa no había experimentado. Pero a no temer, amigos, que según lo que se pudo ver en la exposición y que ustedes van a conocer a través de esta nota, los dioses se han puesto del lado de Shiny. ¡Alabado sea Dave Perry!

Uno contra todos

El género de la estrategia es uno de los pocos rubros en los cuales aún la PC domina sobre las consolas. Es lógico, la gran calidad gráfica de las computadoras, más el incentivo de utilizar un mouse en vez de un pad, ayuda enormemente en este tipo de juegos. Por el momento, la cosa no parece cambiar demasiado, con maravillas como Warcraft III o Dark Reign 2.

Como pueden ver en la nota del mes pasado, los grandes han hecho sus apuestas para lo que resta del año. Pero las pequeñas compañías -por lo menos en esto del género estratégico- no piensan quedarse atrás, con títulos que realmente fueron toda una sorpresa. Entre ellos descollo, en el stand de Interplay, Sacrifice.

¿Y qué es lo que hace tan interesante a este nuevo estratégico de Shiny? La respues-

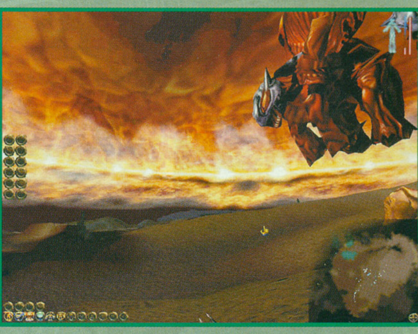
ta tal vez se pueda encontrar en la temática del juego, que es la siguiente: Nuestra tarea será ser el "representante" de una deidad en una mágica tierra, convenciendo a seguidores de otros cultos de la verdad que nosotros poseemos. Para esto podremos utilizar magia y poder para convertir a los no-creyentes, y en el caso de que no estén de acuerdo, convertirlos en polvo, o mejor utilizarlos como material de sacrificio para satisfacer a nuestro dios de turno.

Esto, por el momento, suena a una canción conocida. Es más, ha sido aplicado con excelentes resultados en clásicos como Populous. La principal diferencia de Sacrifice con el resto de los estratégicos tiene que ver con el hecho de que no tenemos que estar dedicados a una sola deidad durante todo el partido...

Como el camaleón

Según Dave Perry, presidente de Shiny, la clara diferencia se puede ver en este ejemplo: Hagamos de cuenta que hemos elegido rendirle pleitesía a la Diosa de la Luz. Por ella (al igual que en nuestro relato del comienzo) mataremos a todo lo que se nos cruce implacablemente, y los que queden medio boleados van a ser arrastrados hasta nuestro altar para ser sacrificados de inmediato y sin contemplaciones. Ahí es donde entra en escena la Diosa de la Oscuridad (o alguna otra deidad) que se sienta atraída por la calidad de nuestro trabajo, ofreciéndonos que nos vendamos como mercenarios, a cambio de una buena cantidad de hechizos. Este es el material con el que los dioses nos tentarán y dependerá de nosotros si queremos pasarnos al lado oscuro (perdonen la analogía).

Lo bueno de todo esto es que los dioses nos estarán manipulando constantemente ofreciéndonos hechizos, y mientras nosotros pensamos que estamos jugando el juego, no son otros que los dioses los que juegan, manipulándonos como marionetas... ¡Qué triste jugada del destino!



Esto, además, marca una diferencia radical con el grueso de los juegos estratégicos, en donde el objetivo principal es construir estructuras mientras esperamos obtener los recursos necesarios para ganar las mejoras tecnológicas. En Sacrifice, el edificio principal (ése que nuestros enemigos buscan destruir para ganar el partido) sería el mago que nosotros representamos. Mientras ganamos experiencia de los dioses, iremos mejorando nuestro repertorio de hechizos. O sea, el método es similar, pero está realizado de una manera realmente original.

A buscar infieles

Todos los cambios establecidos por Shiny permiten que la acción cobre un rol importante dentro del juego. En vez de estar confinados a una parte del mapa, estaremos obligados a movernos en todo el escenario buscando enemigos, si nuestra intención es mejorar.



Ya de por sí la mecánica del juego es realmente atrapante, pero uno de los puntos fuertes de Sacrifice que aún no hemos mencionado son sus gráficos. Visualmente, el juego sorprende muchísimo. Todos los que tenían oportunidad de entrar al stand de Interplay caían en un trance al observar el monitor en donde estaban mostrando una beta del juego. El diseño de los niveles es exquisito, y ni hablar de las criaturas que pueblan este extraño mundo. Cada dios -hay 5 en el juego- tiene 11 criaturas a su disposición, que controlará el mago de turno. Esto hace un total de 55 alimañas, una más interesante que la otra. Para darles un ejemplo, el dragón de la Diosa de la Luz, además de escupir fuego, tiene la habilidad de revivir a los camaradas caídos en combate.

Por lo que la gente de Shiny nos pudo contar, por el momento existen planes para que los encuentros Multiplayer soporten hasta 4 personas vía LAN o Internet. En este tipo de partidos no podremos cambiar de deidad en el camino, así que la que elijamos al principio será la que defendamos hasta las últimas consecuencias, y no sólo en un nivel, sino que es posible atravesar varios niveles en nuestra lucha divina.

Por el momento, el único modo de juego para varios jugadores consiste en eliminar a los otros magos, siendo los únicos que pisemos esta bizarra tierra. Perry promete que puede haber variaciones cuando el juego esté listo; o sea, para fines de este año.

Así que ya saben, a arrodillarse todas las noches junto a la cama para pedir por Sacrifice en el arbolito de Navidad... Tal vez la Diosa de la Luz nos escuche.

Galería de imágenes

COMPAÑIA: LucasArts
DISTRIBUYE: Microbyte

Escape from Monkey Island

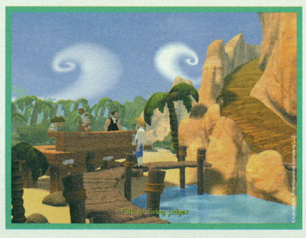
DESCRIPCION

De todas las cartas que recibimos luego de realizar en el número pasado el informe de E3, la mayoría nos pedía algo más de información o imágenes de la cuarta aventura de Guybrush Threepwood: Escape from Monkey Island.

No se pudo averiguar mucho más de la historia de lo comentado en el informe de la exposición, pero lo que sí pudimos reunir es una buena cantidad de fotos para que se regocijen, con lo que (si tenemos suerte y Lucas pone fuerza) puede ser LA aventura gráfica del 2000.

Gráficamente, el juego está quedando maravilloso, ahora hay que ver qué tal la trama y la jugabilidad...







COMPAÑIA: Maxis
DISTRIBUYE: Electronic Arts

Need for Speed: Motor City

DESCRIPCION

Sí, hicimos previews, news... Casi seguro que Motor City pasó por todas las secciones de la revista. Pero no podemos aguantarnos, ¡cada vez que vemos una foto del juego se nos cae la baba, ya que a medida que los días pasan el nivel gráfico se va superando! Para más pruebas, las fotos que acompañan este texto. ¿No es una preciosura? No vemos la hora de preparar nuestro bólido, para salir a humillar a todos nuestros contricantes por Internet.

Y los chiches no sólo van a estar en la parte gráfica, amigos. Recientemente nos enteramos que Electronic Arts planea incorporar un sistema de audio que reconoce las modificaciones del auto, por lo que al cambiar algo del motor, éste sonará distinto... ¡De no creer!







Galería de imágenes

Serious Sam

COMPAÑIA: Croteam
DISTRIBUYE: No hay información disponible

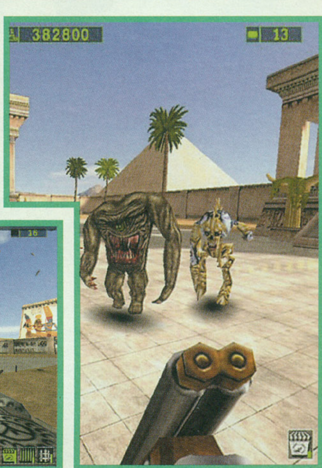
DESCRIPCION

De esta beta se estuvo hablando bastante en Internet, así que decidimos meter mano y comprobar qué tan buena estaba. Los requerimientos de la misma son bastante elevados (Pentium III 500 - 128 MB RAM), pero los autores de Serious Sam declaran que esto es solamente un Technology Demo, y que la versión final va a ser mucho más accesible para todos los mortales.

Como pueden ver en las fotos, esta gente ha decidido tomar el camino de John Carmack, realizando un engine bastante interesante, que incluye todos los chiches necesarios. Y si lo ven parecido a Doom, es pura coincidencia...







Simsville

COMPAÑIA: Maxis
DISTRIBUYE: Electronic Arts

DESCRIPCION

Cuando lo vimos en la exposición E3, sabíamos que se venía otro hit de Maxis. Y es que Simsville tiene todos los elementos necesarios para ser un éxito: En primer lugar, estaría ubicado exactamente en el medio de la saga SimCity y Los Sims, ya que se concentra en un pueblo. Los gráficos están maravillosamente realizados en 3D, y hasta permitirá importar los personajes creados en Los Sims, para crear un pueblo soñado o, si queremos, un pueblo que sería indicado para la más macabra obra de Stephen King. De nosotros depende...

Lo que seguramente todos se preguntarán es cuándo va a estar disponible. La respuesta de Maxis es sencilla: En algún momento de 2001.



LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA


La Torre de Londres guarda el tesoro mejor protegido del mundo.


En 900 años nadie ha conseguido robar las Joyas de la Corona.


Ahora es tu misión y sólo tienes 12 horas para lograrlo.


Cámaras de vigilancia, detectores de movimiento y calor, sistemas de alarma...


Un complejo de 26 edificios y más de 1200 caminos posibles.


Cientos de escenarios recreados con el máximo realismo.


Nadie ha llegado jamás al interior de la cámara acorazada.


Más de 100 objetos y herramientas para completar con éxito tu misión.


Soldados británicos y guardias de La Torre intentarán impedirlo.



Operación encubierta 652-713. Nombre en clave: Traitors Gate

El Pentágono sospecha que uno de sus directores planea robar las Joyas de la Corona Británica utilizando información clasificada. Para descubrir al traidor se ha decidido dejar que lleve a cabo el golpe. Previamente el agente especial Raven deberá sustituir las joyas auténticas por réplicas sin dejar rastro. Los Estados Unidos han decidido ocultar la operación al gobierno británico para evitar "embarazosos" conflictos internacionales.

Aventura no lineal con más de 1200 caminos diferentes
Vista cinematográfica con movimiento de 360°
Más de 100 enigmas y 100 horas de juego
Recreación exacta de la atmósfera de la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad
4CD-ROMs





Traitors Gate™ © Daydream Software AB





www.fxplanet.com

CENTRO MAIL Distribuido por Centromail. ✆ 4553 - 3520.

La Mutación de Arena

O el motivo por el cual muchas compañías eligen el engine de id Software para desarrollar sus productos



Por Martín Varsano

Casi todos los que estamos en esto de los videojuegos hace más de una década, conocemos de memoria la historia de John Carmack, su empresa id Software y la cantidad de éxitos que nos han brindado a lo largo de estos años. Para toda la comunidad desarrolladora, la compañía es sinónimo de calidad indiscutida. Ahora bien, ¿cómo fueron los comienzos de la empresa, y cuál es el motivo por la que muchas compañías eligen el último engine de John Carmack para desarrollar sus productos?

Diez años atrás

Id Software comienza de manera no oficial en el año 1990, cuando John Carmack, Adrian Carmack, John Romero y Tom Hall crean el primer juego de la serie Commander Keen: Invasion of the Vorticons. Un mes después de que Commander Keen fuera lanzado como un producto shareware, John Carmack, Adrian Carmack y John Romero dejan sus respectivos trabajos en Softdisk Publishing para armar oficialmente lo que sería id Software. Una fecha que seguramente queda grabada en la memoria de estos tres prometedores jóvenes: 1 de Febrero de 1991.

El 5 de Mayo de 1992 sale a la venta lo que sería el primer hit de la novel empresa: Wölfenstein 3D, bajo la distribución de Apogee. Este es el detonante para que id sea reconocida mundialmente, cambiando para siempre lo que conoceríamos como "arcades 3D".

Pero la ambición de la empresa por crear juegos que sorprendieran al público no se iba a detener con Wölfenstein 3D. El 10 de Diciembre de 1993, id pone a la venta EL juego que marcaría un antes y un después en los arcades: Doom. Como era de esperarse, la respuesta del público es increíble, y se calcula que en algún momento el juego es instalado y jugado en más de 15 millones de computadoras en todo el mundo. Esto permite que el título sea reconocido como el juego del año por todas las revistas especializadas de la prensa americana.

Y la fiebre no se detendría. Poco antes de cumplir un año con Doom, id Software nos sorprende con Doom II: Hell on Earth, y la gente vuelve a responder masivamente a las desventuras del marine contra los incansables demonios: El juego vende más de 2 millones de unidades, toda una cifra.

La era 3D

En ese momento, la popularidad de id Software estaba en la cima, y John Carmack era proclamado como uno de los gurúes en materia de videojuegos, siendo el referente inmediato para todo lo que se relacione con el género de los arcades 3D. Cualquier mortal se hubiera tomado unas merecidas vacaciones para disfrutar de los éxitos y el dinero cosechado, pero Mr. Carmack ya estaba craneando un nuevo engine para el próximo título de la compañía, que volvería a sentar las bases para este tipo de juegos.

Así, en 1996 la compañía lanza Quake, uno de los juegos más esperados desde el exitoso Doom. La principal diferencia entre este nuevo arcade y sus predecesores era que estaba totalmente desarrollado en 3D. Carmack de esta forma había permitido a los desarrolladores de niveles de id crear un mundo que sacudió a todos los jugadores del mundo, con una profundidad nunca

vista hasta el momento. La sola idea de poder atacar a nuestros oponentes, que se encontraban un piso más arriba mirando lo que hacíamos, era demasiado. Y ni hablar de los encuentros Deathmatch (¿hace falta explicar qué significa?), con un sistema dinámico que permitía que los jugadores entraran y salieran de los partidos sin interrumpir el desarrollo del juego.

Obviamente, un título de estas características necesitaba poder, así que millones de usuarios en todo el mundo (nos incluimos) tuvieron que cambiar sus máquinas para poder disfrutar como correspondía de la experiencia. Pero la verdadera revolución aún no había llegado...

Las placas 3D

Una compañía desconocida por ese entonces, llamada 3dfx, puso a la venta una placa llamada Voodoo. La característica principal de esta aceleradora era que mejoraba notablemente la calidad gráfica de los juegos, especialmente las texturas. Como se podrán imaginar, la compra de esta placa era una obligación para todos los que pasaban tardes fragueando a sus amigos, tratando de vislumbrar entre la maraña de pixels adónde se escondía nuestro oponente. De esa forma la Voodoo se convirtió en una necesidad para todos los quakeros.

Y la historia de id se va acercando a nuestros días, cuando en el '97 ponen a la venta Quake II, un título bastante criticado pero que incluía muchas mejoras a nivel multiplayer, como por ejemplo la posibilidad de que 32 personas compitieran en el mismo escenario simultáneamente, o gráficos en 16 bits.

El final es conocido por todos: La competencia se hizo más cruenta que nunca en Quake III Arena, con un título que hizo hincapié en los encuentros Deathmatch, en algo así como un torneo mortal, una pasión que día a día suma más adeptos.

Una franquicia tentadora

Para muchos el nuevo Quake dejó de lado ciertos aspectos ineludibles, como una historia coherente o la experiencia para un jugador solitario peleando contra los incansables stroggs. Lo que no se puede discutir es la excelencia a nivel programación que Carmack brindó en el título. Es más, muchos consideran a id como una compañía que fundamentalmente genera engines gráficos para que otros tomen la posta desarrollando juegos sensacionales, como fue el caso de Valve con su Half-Life. La razón es bien sencilla: tomando como base un engine probado, los programadores ganan casi 12 meses en el desarrollo del producto, pudiendo concentrarse en otros aspectos más importantes como una historia atrapante o modificaciones al programa base.

Es por ese motivo que, al poco tiempo de ser lanzado Quake III Arena (es más, nos atrevemos a decir que varios anuncios fueron hechos antes del lanzamiento del arcade), muchas empresas anunciaban sus títulos, potenciados por el engine del genio que recorre Texas a toda velocidad con sus Ferraris rojas.

Como pueden ver, la cantidad de características que el engine ofrece de entrada es realmente tentadora, ya que los programadores tienen el 50% del camino recorrido.

A continuación, veremos qué están preparando para los próximos meses compañías como Gray Matter, Ritual Entertainment, Raven Software y Electronic Arts con este sensacional engine.

Las ventajas del engine son muchas:

- Soporte para paletas de 16 y 24 bits.
- Specular Highligthing: Esta característica hace que la luz se vea mucho más realista. Tiene reflejos en superficies brillantes, que se mueven cuando nosotros nos movemos.
- Curved Surfacing: Cuando vemos una "curva" en otro arcade 3D, lo que estamos viendo son muchas rectas pequeñas que pretenden dar la impresión de una curva. Carmack se las ingenió para incluir curvas Bèzier, lo que permite escenarios mucho más realistas.
- Volumetric Fog: En criollo, neblina. Algo que a muchos no les gusta demasiado, pero que es de gran ayuda para crear una ambientación tétrica, por ejemplo.
- Mirrors: El nuevo efecto de espejos en Quake III Arena permite que se vea nuestro reflejo exacto, para mostrarnos lo feos que somos.
- Level of Detail: Esto permite que los polígonos de los personajes se reduzcan si se encuentran a una distancia lejana. A medida que nos acercamos, la cantidad de polígonos crece. Todo esto ayuda a tener una mejor velocidad general en el juego.
- Mejoras en la arquitectura de red: Carmack trabajó intensamente en este aspecto para que los encuentros Multiplayer vía Internet sean menos traumáticos en cuanto al lag.

Los juegos de id



Wolfestein 3D



Doom


Doom II: Hell on Earth


Quake


Quake II

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Desarrolla: Ritual Entertainment **Distribuye:** Gathering of Developers

Señorita pulposa de mal humor que rompe todo. Esto parecería ser a simple vista la trama de Heavy Metal F.A.K.K. 2 para muchos que han visto el video que incluimos números atrás en nuestro XCD. ¡Nada más equivocado, amigos! La historia detrás de F.A.K.K 2 es mucho más complicada de lo que parece, pero vamos a tratar de sintetizarla un poco para su deleite:

"Han pasado años desde que Julie (también conocida como F.A.K.K. 2) venció a Tyler en las batallas sangrientas en la Tierra Sagrada. Pero eso ha quedado atrás, y Julie emprendió un viaje hasta la Galaxia de los Soles Gemelos reuniendo a todos los que se han quedado sin hogar en el universo, para llevarlos a una tierra prometida, Eden. Con su ayuda han restaurado la ciudad cercana a los géiseres místicos. De este lugar brota el agua sagrada que brinda la vida a todos los habitantes de Eden.

Muy lejos, en las nebulosas más profundas del espacio, un ente consume los mundos que se encuentran en su camino. Por dos milenios su destino ha sido siempre el mismo -Na'Ch Thra' Tull / El lugar de las máquinas suaves, o como se lo conoce actualmente- Eden."

Este ente ancestral, casi un dios para su gente, es conocido como Gith. "Lo que Gith quiere, Gith lo consigue" es una de las tantas canciones que sus empleados cantan.

Como era de esperarse, la única salvación entre Eden y el hambre cósmico de Gith es Julie, o sea nosotros. Toda una tarea, que deberemos llevar a cabo para restaurar el orden del universo.

En esta ocasión, la arena de Quake ha mutado a un arcade en tercera persona, en donde recorreremos unos espectaculares escenarios -se puede ver en las fotos que acompañan estas líneas- encarnados en la bella Julie, un personaje inspirado en Julie Strain, famosa modelo de Playboy, que por casualidad es la mujer del responsable de F.A.K.K. 2. ¡Qué desdichado!





Nuestra heroína tiene la facultad de utilizar ambas manos para cargar con un variado arsenal, que deberá utilizarse sabiamente, ya que todos los enemigos tienen distintos puntos débiles. Es más, muchos de los jefes (o bosses) se encontrarán en diferentes escenarios, y nuestra tarea será acabarlos poco a poco. Un concepto bastante interesante y novedoso. Y lo mejor de todo tal vez sea la promesa de los desarrolladores de que el juego no va a ser repetitivo. Por ese motivo en algunos niveles habrá que luchar a brazo partido, mientras que en otros la búsqueda de ciertos elementos será el objetivo final. Si todo sale como Ritual tiene planeado, ésta tal vez sea una de las mutaciones más interesantes de la arena...





EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO

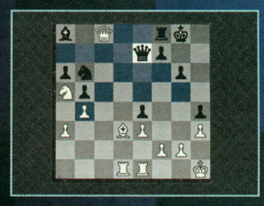




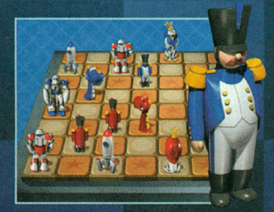
FX Chess incluye 5 estilos predefinidos para todo tipo de jugadores, desde aprendices a Maestros. Tablero 2D y 3D con vistas personalizadas. Piezas Stauton en varios materiales y "Magnetic".



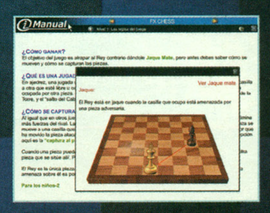
Lista de posiciones legales y análisis comentado de las partidas.



Si lo deseas, FX Chess te facilita los movimientos posibles y te sugiere la mejor jugada.



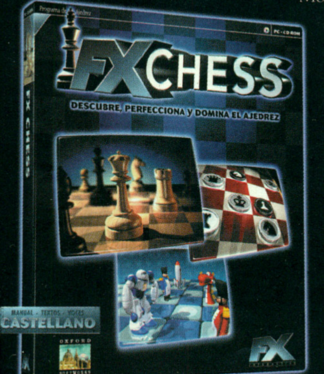
Incluye las piezas "Toy" especialmente diseñadas para introducir a los niños en el ajedrez.



Completo tutorial con ejercicios y diagramas para aprender, dominar y enseñar.

FX Chess es el programa de ajedrez para todo el mundo. Desde los que quieren introducirse por primera vez hasta los que quieren aprender y mejorar su juego. Y para los que ya lo dominan, va a suponer un reto totalmente innovador.

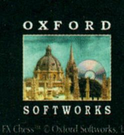
Ideal para todo tipo de jugadores: desde principiantes a Maestros 50 niveles de dificultad en partidas rápidas, modo torneo, partidas de tiempo medio, tiempo exacto... Características especiales para principiantes: representación gráfica en el tablero de todos los movimientos posibles de cada pieza, sugerencia de la mejor jugada y lista de posiciones legales Análisis comentado de las jugadas Libro de aperturas y de posiciones finales de 520 Mb 5 tipos de notación Extenso tutorial interactivo con los niveles elemental y medio además de secciones especialmente diseñada para ayudar a enseñar el juego del ajedrez a los niños Modo de juego humano con movimientos agresivos e impredecibles al estilo del Campeón Mundial ruso Mikhail Tal Motor de juego desarrollado por un Maestro del ajedrez (hecho único en programas de ajedrez para ordenador) Importa partidas PGN, EPD, Chess Master y Gambit.



FX Chess incorpora opciones de red e INTERNET

Se contemplan todas las modalidades de juego en red y múltiples posibilidades en Internet: desde jugar con oponentes de todo el mundo a través de servidores de ajedrez hasta observar partidas de Grandes Maestros.

YA A LA VENTA



FX Chess™ © Oxford Softworks, Ltd.





www.fxplanet.com



Distribuido por Centromail. ✆ 4553 - 3520.

Return to Castle Wolfenstein

Desarrolla: Gray Matter Interactive Studios **Distribuye:** Activision

Una de las grandes sorpresas de la E3 tanto para nosotros como para toda la prensa mundial fue la presentación de Return to Castle Wolfenstein en el stand de Activision. En un oscuro rincón, la gente de Gray Matter -ex diseñadores de Xatrix, responsables de Kingpin y Redneck Rampage- mostraron el trabajo que vienen realizando hace más de un año bajo la atenta mirada de id Software. En este juego la mutación de la arena es una de las más prometedoras, aunque obviamente seguirá los pasos de su predecesor ya que el título no es otra cosa que un FPS.



Al igual que en el Wölfenstein original, el juego está ambientado en Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, y B.J. (el protagonista) se encuentra nuevamente en apuros. La historia tiene elementos que no serán extraños para los que han tenido oportunidad de ver alguna película del arqueólogo Indiana Jones, ya que los alemanes meten mano en las ciencias ocultas, buscando encontrar el arma que les permita poner la guerra de su lado. Como era de esperarse, las cosas no salen exactamente como las tenían planeadas y un ejército de soldados mutantes con un humor de perros ataca a los residentes del castillo, en el que lamentablemente nosotros estamos hospedados a la fuerza.

Muchas de las armas del juego original están siendo actualizadas; en la exposición se pudo ver la ametralladora M40, las famosas granadas Stielhandgranate -esas en forma de botellita, no confundir con los cocteles Molotov- que los alemanes querrán devolvernos no bien las tiremos, y un flamante lanzallamas para cocinar a los germanos a fuego lento.

Por el momento no hay una fecha de salida confirmada para Return to Castle Wolfenstein, pero sin lugar a dudas va a ser -junto a Doom III, del cual hablaremos más adelante- una de las mutaciones más prometedoras de Quake III.

The World Is Not Enough

Desarrolla: Electronic Arts **Distribuye:** Electronic Arts

Tal vez la última película de Bond no sea la mejor, pero si sirve como base para que todos los usuarios de PC podamos disfrutar de una más que interesante modificación del engine de Quake III Arena, ¡entonces bienvenido sea el agente secreto británico!

Como si esto fuera poco, el famoso James nunca tuvo una oportunidad de mostrar sus habilidades en un monitor de PC, así que The World Is Not Enough sería un chance único. Los programadores eligieron el engine de John Carmack porque de esta forma podían dedicar más tiempo a generar un arcade que mostrara como nunca al agente personificado por Pierce Brosnan, en un título que según sus desarrolladores va a ser casi como estar en la piel del británico espía. Y no es para menos, ya que contaremos con todos los chiches que Q tiene a mano para sacar a Bond de los aprietos más



EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época medieval.

Civilizaciones con características completamente diferentes.

Más de 50 unidades, 60 edificios y 80 tecnologías.

Las unidades militares aprenden y adquieren experiencia llegando hasta el nivel de héroes.

Defiéndete con dragones, orcos, genios, golems...

Elevada inteligencia artificial de los contendientes controlados por el ordenador.

Avanzado editor de mapas y campañas.

Múltiples modos de juego: tutoriales, campañas, misiones, mapa aleatorio...

Incluye la misión "La toma de Valencia por El Cid" dentro de la campaña de La Reconquista.

Hasta ocho jugadores humanos conectados por red e Internet.

Incluye manual de 52 páginas y trípticos de batalla.



El Rey ha muerto... Ahora el poder de la Corona está en tus manos.

Consigue recursos para construir fortalezas, castillos, catedrales... Invierte en nuevos avances tecnológicos y elige tu estrategia.

Crea el ejército más poderoso que haya existido jamás y somete a tus enemigos. Captura sus ciudades y une su poder al tuyo. Establece alianzas y comparte recursos, comercia con otros pueblos, desarrolla la religión o la magia.

Haz de tu reino un lugar próspero y poderoso y defiéndelo de los invasores, luchando por tierra y mar, durante el día y la noche. Bajo la lluvia, la nieve, las tormentas o el sol del desierto.

Toda tu habilidad, ingenio y dotes de estratega serán necesarios...

Bienvenido a tZar.

MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO

YA A LA VENTA



tZar™ © Pan Interactive AB



PC · CD-ROM



www.fxplanet.com



Distribuido por Centromail. ✆ 4553 - 3520.



complicados, como por ejemplo esa maravillosa lancha que se pudo apreciar en el último film o los lentes de rayos X, más otras sorpresitas que no queremos develar para no arruinar la diversión.

Según la gente de EA, las modificaciones que se están realizando al engine de Quake permitirán que podamos hacer mucho más que correr y matar a nuestros enemigos con la famosa Walter PPK, también esquiaremos en los Alpes o por qué no conduciremos el BMW que Bond hizo famoso.

En la exposición no se pudo ver demasiado, al margen de lo que se mostraba en la pantalla gigante del stand de la compañía y en dos PC en una esquina, pero los diseñadores prometen que el título va a sorprender a los usuarios en cuanto a la inteligencia artificial de los enemigos y el diseño de los niveles, que van a ser inmensos y muy detallados. Es claro entonces el motivo por el cual decidieron poner todas las fichas en la arena de id Software.

La fecha estimada de salida de The World Is Not Enough es para navidad de este año.



Star Trek: Voyager Elite Force

Desarrolla: Raven Software **Distribuye:** Activision

De todos los juegos que van a utilizar el engine de Q3A, Star Trek: Voyager Elite Force va a ser el primero en aparecer, ya que está anunciado para el invierno de este año. Al igual que sus pares, los programadores de Raven Software han decidido adquirir los derechos para utilizar el motor de id, y sobre el mismo efectuar una serie de modificaciones. Primeramente, vamos a tener la oportunidad de adentrarnos en lugares nunca vistos antes, como por ejemplo un



cubo Borg, naves de los Klingon y el USS Voyager, por supuesto. Pero tal vez lo más interesante sea la adición del lenguaje script conocido como ICARUS, creado especialmente para Elite Force. Este nuevo sistema de scripting permite que ciertas acciones ocurran en lugares determinados, pero que a su vez exista la posibilidad que se modifiquen según la actitud del jugador, lo que da lugar a una cantidad inmensa de posibilidades.



Como pueden ver, los fanáticos de Star Trek pueden llegar a tener su revancha -luego del malogrado Klingon Honor Guard- con uno de los mejores engines que la industria de los videojuegos puede ofrecer.

Tuvimos la oportunidad de ver el juego en acción en uno de los videos que la gente de Activision nos brindó en la expo, y aunque hay que reconocer que algunos de los sonidos y gráficos tienen aún muchos puntos en común con el arcade de id Software, el título parece tener todo lo necesario para que los seguidores de esta atrapante serie corran a los locales a comprarlo en poco tiempo más.



American McGee's Alice

Desarrolla: Rogue Entertainment **Distribuye:** Electronic Arts

En este caso, la transformación de la arena de Mr. Carmack nos llevará a un mundo bizarro y torcido, una versión muy particular de Alicia en el País de las Maravillas generada por American McGee, un pionero en esto de los arcades 3D que alguna vez supo pertenecer por un breve espacio de tiempo en las filas de id Software.

En este caso seremos la pequeña Alicia, y mientras estamos hamacándonos en el patio de un asilo de dementes, el Conejo Blanco vendrá a avisarnos que la Reina de Corazones ha atacado con sus secuaces Wonderland (El País de las Maravillas) sin piedad, y los habitantes no pudieron hacer nada en su defensa. La última esperanza de Wonderland es (¡oh!) Alicia.

A nivel visual -de la misma manera que todos los juegos comentados en esta nota- Alice brilla. Rogue Entertainment está haciendo un trabajo maravilloso con el engine de Quake III Arena, y al igual que Heavy Metal F.A.K.K. 2 la perspectiva del mismo es en tercera persona, pero con sutiles cambios de cámara que permiten que el título se vea más como una película.



El objetivo de Alicia será resolver una cierta serie de acertijos que encontrará en todo el juego. Como era de esperarse, y haciendo honor a sus días en la empresa de Texas, American esta adicionando una buena dosis de acción en el arcade y por este motivo veremos a Alicia empuñando diversas armas (más parecidas a bizarros juguetes), todas con unas variantes de ataque realmente interesantes.

El juego va a estar disponible para fines de este año, y va a ser distribuido por Electronic Arts.

La sorpresa de id: Doom III

Los trapitos sucios de la empresa de John Carmack han sido ventilados recientemente, conmocionando al mundo de los videojuegos: id Software está trabajando intensamente en el desarrollo de lo que sería la tercera parte de uno de los clásicos para PC: Doom.

La novedad fue dada a conocer por el mismísimo Carmack en un anuncio el 2 de Junio, debido a los fuertes rumores que corrían por Internet de que Paul Steed había sido despedido de la empresa por los otros dos socios (mayoritarios) de id Software: Adrian Carmack y Kevin Cloud. John explicó con lujo de detalles que muchos empleados de la empresa sentían que el próximo proyecto a desarrollarse debía ser Doom III (o Doom 2000, el nombre no está confirmado), pero Adrian y Kevin no estaban de acuerdo, ya que sus planes eran seguir desarrollando lo que sería el sucesor de Quake III Arena. Carmack les envió un ultimátum y, según sus palabras, "en represalia a nuestra proposición decidieron despedir a Paul".

Lo único que Carmack comentó del proyecto es que va a ser un juego para un solo jugador (bastante alejado de la temática de los encuentros Deathmatch), y que va a utilizar un engine totalmente nuevo, para beneplácito de los fans. J.C. también incluyó en el comunicado que la empresa está buscando gente para suplantar a Paul Steed.

Estuvimos buscando en la red comentarios del que fuera responsable de la mayoría de los modelos de los últimos proyectos de id, y por lo que se pudo saber por el momento prefiere evitar cualquier declaración, ya que piensa que lo ocurrido fue una absoluta injusticia.

Nosotros por nuestra parte lamentamos la partida de este gran artista, que supo dar una personalidad muy definida a los arcades de la empresa texana. Sin lugar a dudas, Doom III hubiera sido mucho más interesante con él siendo parte del equipo.

Como pueden ver, los proyectos de estas empresas son realmente prometedores, y una vez más demuestran que la brillante mente de John Carmack impulsa a la industria de los videojuegos año tras año con poderosos engines que nos brindan horas y horas de diversión.

En muchas ocasiones se criticó la falta de una historia sólida en los títulos de la compañía, argumentando que lo que importaba era la nueva tecnología que se presentaba y no tanto el título que la introducía. Esto puede ser cierto, pero lo que es indudable es que el éxito no deja de acompañar a este brillante programador, que ya no sabe en dónde poner sus flamantes Ferraris...

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Imperium Galactica II	91%
Ground Control	90%
Motocross Madness 2	90%
MDK 2	94%
The Longest Journey	92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zono / Psygnosis
INTERNET: www.psygnosis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, , 50 MB libres en el disco rigido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Modem E Internet hasta 8 jugadores



Metal Fatigue

Estrategia con un toque de animé

Por Santiago Videla

Tiempo atrás, cuando Psygnosis anunció que toda su división americana cerraría sus puertas y que sus recursos serían destinados a desarrollar juegos para consolas, la mayoría de sus títulos que estaban siendo producidos para PC fueron cancelados.

Metal Fatigue fue uno de los pocos que logró zafar de la masiva cancelación y paradójicamente terminó siendo uno de los mejores juegos hechos por esta compañía a lo largo de su trayectoria en el terreno de PC.

Una fórmula muy interesante

En líneas generales, Metal Fatigue tiene todos los elementos que normalmente son una constante en los más tradicionales juegos de estrategia en tiempo real, es decir búsqueda de recursos, desarrollo de nuevas tecnologías y construcción de estructuras y unidades.

A simple vista esto no parece de lo más novedoso, de hecho ya se ha hecho en incontables oportunidades, pero gracias a un par de toques realmente muy ingeniosos, la gente de Zono ha conseguido encontrarle la vuelta para convertir lo podría haber sido un simple clon de Starcraft en un juego muy adictivo y en cierta forma bastante original.

Una de las características que hacen que Metal Fatigue se diferencie del resto es que en cada escenario la acción se desarrolla en forma simultánea en tres niveles diferentes, que son en el cielo, en la superficie y bajo tierra.



Cada uno de estos niveles están interconectados entre sí, ya sea por medio de elevadores o teletransportadores, que podremos usar para mover nuestras unidades entre cada plano.

Este sistema de juego nos obligará a usar tácticas muy diferentes en cada nivel, especialmente porque las unidades que en algunos lugares son muy útiles, en otros pueden llegar a no ser de gran ayuda.

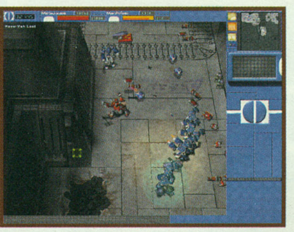


Sin duda la novedad más importante que introduce Metal Fatigue (que por otro lado es en lo que está basado el juego) es la incorporación de robots gigantes, infaltables protagonistas de las más conocidas series de animación japonesas.

Lo más interesante en el caso de los mencionados robots, es que a la hora de construirlos tendremos que combinar distintos componentes que tendremos que fabricar por separado, que son: Torso, piernas y ambos brazos, pero lo mejor de todo es que a medida que vayamos desarrollando nuevas tecnologías, podremos ir consiguiendo diferentes modelos de cada parte, como por ejemplo: Torsos con lanzamisiles, mejores blindajes, brazos con una amplia variedad de armas o piernas que nos darán más velocidad y agilidad.

Gracias a esto la variedad de combinaciones de robots que se pueden construir es realmente impresionante, pero esto no es todo, porque cuando nos enfrentemos con robots enemigos, por lo general durante el combate podremos ir desprendiendo algunas de sus partes (en especial si usamos armas para el combate cuerpo a cuerpo, como espadas, hachas, puños, etc.) hacer que nuestros robots las levanten y las reemplacen por las que están usando, en caso de que sean mejores.






DONDE LA MALDAD MUERE,
LOS HEROES NACEN.
DIABLO II
BLIZZARD ENTERTAINMENT
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB
DISTRIBUYE
GTC RIBBON
www.blizzard.com
Diablo es una marca y Blizzard Entertainment es una marca registrada de Davidson & Associates, Inc.
©2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados.

Además de esto vamos a tener la opción de enviar a nuestros vehículos utilitarios a recuperar partes de robots enemigos y si lo hacemos de este modo, vamos a tener la posibilidad de investigar la tecnología capturada para producir nuestro propio modelo.

Como si esto no fuera suficiente, en caso de que alguno de nuestros robots reciba severos daños, podremos hacer que su piloto lo abandone y si por casualidad encontramos algún robot desocupado (incluyendo los del enemigo) podremos ocuparlo y usarlo.

Al terminar cada misión recibiremos algunos puntos de experiencia, que nos servirán para mejorar las habilidades de cada piloto de "Combot", que haya logrado sobrevivir, lo que hará que en la misión siguiente peleen un poco mejor que sus compañeros de menor rango.

Para movernos por los niveles subterráneos, estaremos obligados a tener más cuidado, ya que los robots (llamados "Combots" en el juego) son demasiado grandes para entrar, por lo que tendremos que aventurarnos con unidades más pequeñas entre las que tendremos una perforadora, que a su vez será la encargada de montar los elevadores que nos llevarán hacia la superficie.

En cielo, casi siempre encontraremos algunas plataformas orbitando la superficie a las que podremos enviar unidades, para construir antenas para extraer energía solar y así despreocuparnos de tener que andar buscando recursos por tierra o debajo de ella.

Además de esto, cada tipo de unidad tiene una serie de comandos, por medio de los cuales podemos controlar la forma en la que reaccionarán a un ataque, cuando no los estemos controlando.

Con respecto al modo "Multiplayer", aquí se pueden encontrar las clásicas opciones, que se ven en estos juegos, pero como agregado podemos seleccionar una opción llamada "Pre Build" y que está destinada a que las tácticas conocidas como "Rush" por los más fanáticos, no sean efectivas, ya que podremos construir algunas estructuras comunes y algunas unidades (incluso algunos "Combots" básicos) antes de empezar a jugar.

Un laburo impecable

A decir verdad, en lo que a gráficos se refiere Metal Fatigue es uno de los títulos más espectaculares que me ha tocado ver en este género.



Con un "engine" 3D que ha simple vista es estupendo, la gente de Zono ha conseguido crear una serie de escenarios con un altísimo nivel de detalle, para lo que normalmente se ve en juegos de estrategia en 3D.

Como ya se estarán imaginando, lo más sorprendente en este aspecto son los modelos usados para los robots, ya que además de su gran calidad, los diseños son de primera.

Los modelos que usan cada una de las tres facciones que forman parte del juego son completamente diferentes en sus formas y en sus prestaciones, pero lo más alucinante es que cada componente y cada modelo usa formas completamente diferentes logrando que la variedad realmente sea notoria.

La animación y la cantidad de acciones que estos robots son capaces de hacer son dignas de verse, especialmente cuando varios "Combots" combaten entre sí.

Los efectos especiales son otra de las joyitas del juego, ya que dan una mayor espectacularidad a todo, especialmente en el caso de los robots.

Para ir cerrando

A pesar de sus cualidades, Metal Fatigue también tiene un par de puntos flojos y el más notorio en algunos aspectos es la inteligencia artificial de nuestras unidades a la hora de encontrar el camino hacia los lugares que les vamos señalando.

Incluso en espacios relativamente abiertos, muchas unidades que ven su camino obstruido por otros vehículos de nuestro bando o por algunos obstáculos menores, parecen no poder resolver bien el problema e incluso muchas veces se quedan intentando avanzar en línea recta en lugar de rodear a quién se esté interponiendo.

Por otro lado la música es un tanto repetitiva y algunos de los efectos de sonido no están a la altura del resto del juego.

A pesar de que no es una falla demasiado importante, a veces puede resultar un tanto molesto, por lo que les recomiendo no mandar a ningún grupo de unidades de una punta del mapa a la otra.

Con excepción de esta mancha, el resto del juego se comporta muy





bien (incluyendo el manejo de la cámara) y sus comandos son muy cómodos y sencillos, por lo que sin duda les aseguro que si son fanáticos de este tipo de juego, Metal Fatigue es una experiencia que deben tener muy en cuenta e incluso puede llegar a sorprenderlos.

XTREME PC EL PROMEDIO

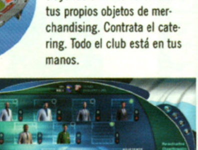
QUE TIENE: Un excelente juego de estrategia en tiempo real en 3D.
LO QUE SI: Los gráficos. Los diseños de los robots, sus modelos y la forma de armarlos. La acción en tres niveles simultáneos.
LO QUE NO: Algunos aspectos de la inteligencia artificial están un tanto descuidados, algunos efectos de sonido, no tiene una etapa de entrenamiento como en el caso de juegos como Homeworld o Ground Control.

88%

MÁS NOVEDADES, MÁS REALISMO, MÁS FÚTBOL

Ya está aquí **PC FÚTBOL CLAUSURA 2000**, el programa de fútbol más completo y vendido en Argentina, avalado por ocho años de éxito. Su eficaz e intuitivo Manager y el Simulador más realista del mercado ponen a tu alcance, con la pasión del directo y en tu casa, **TODO** el fútbol.





PERSONALIZA TU CLUB remodelando el estadio o construyéndolo desde cero. Crea tus propios objetos de merchandising. Contrata el catering. Todo el club está en tus manos.

NUEVO MANAGER MÁS INTUITIVO una asistente virtual te facilitará el trabajo. Y no te olvides que también cuentas con un equipo médico, un ayudante de campo, un kinesiólogo... todos están en PCFútbol.

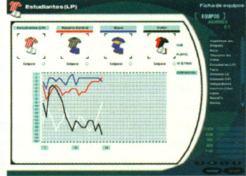
Vive la emoción del fútbol en tu PC

El programa de fútbol para PC más vendido en Europa y Argentina

COMPLETO MODO D.T. Planificación de los entrenamientos, variación automática de disposición táctica, editor de jugadas predefinidas... Lo único que echarás de menos es el banco de suplentes.

ANIMACIONES CAPTURADAS DE MOVIMIENTOS REALES de jugadores. Más de 500 animaciones realizadas con el sistema Motion Capture, que reproduce fielmente el movimiento humano a partir de modelos reales.





LA BASE DE DATOS MÁS COMPLETA DEL FÚTBOL ARGENTINO Y MUNDIAL, con todo lo que hay que saber de los jugadores y directores técnicos de los equipos de Primera A, con más de 20.000 jugadores de más de ochenta países, más de 1.000 equipos con sus planteles reales actualizados... ¿Hay quién dé más?

YA A LA VENTA

POR SÓLO $30

www.dinamic.com

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR

CENTRO MAIL

Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229



hasta donde llegue tu imaginación

PROMEDIO **91%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Reality / GT Interactive
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN.





Imperium Galactica II

Ascenso del Imperio Solariano

Por Sebastián Riveros

Los fanáticos de juegos de estrategia en el espacio como Master of Orion o Alpha Centauri están de parabienes, Imperium Galáctica ya llegó y te permite dar rienda suelta a tu ambición. ¿Podrás vencer a tus enemigos y establecerte como emperador de la galaxia?

La situación galáctica

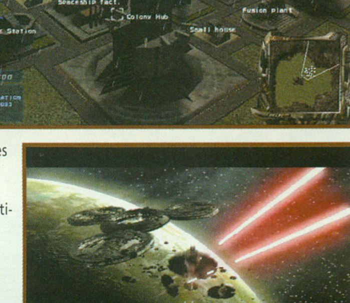
El lejano futuro. La humanidad ha evolucionado y su tecnología le ha permitido expandirse por el espacio, colonizar otros planetas, desarrollar tecnologías que convierten en realidad los sueños de sus ancestros. La estrella Sol y su sistema planetario es ahora el eje central del imperio solariano, integrado por seres humanos que cooperan permanentemente por el bien común y el del Imperio. Los Solarianos han hecho contacto con otras razas inteligentes, aunque ninguna los supera en ciencia o en poder militar y se elevan como un coloso indestructible en medio de las estrellas. Eso es, claro, hasta que aparecen los Shinari... El juego incluye varias razas, aunque en las campañas principales podemos usar solo a tres.

Los Solarianos

Los solarianos son los típicos humanos, capacitados, eficientes y bien balanceados. Se desenvuelven bien en todos los aspectos del juego (expansión, espionaje, investigación, combate) y si bien son buenos en todo, no son excelentes en nada. Esto hace que los Solarianos sean los más sencillos de manejar, pues están preparados para enfrentar casi cualquier circunstancia.

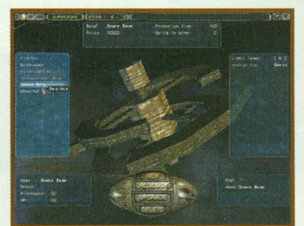
Los Shinari

Los Shinari son una raza débil que ha construido un vasto imperio sobre la base de la diplomacia y el engaño. Los enfrentamientos militares no son su fuerte. Son combatientes mediocres e investigadores lentos. Sin embargo, son excelentes diplomáticos y disponen de la más poderosa red de espionaje, la cual utilizan para lograr sus fines, con frecuencia, malévolos.

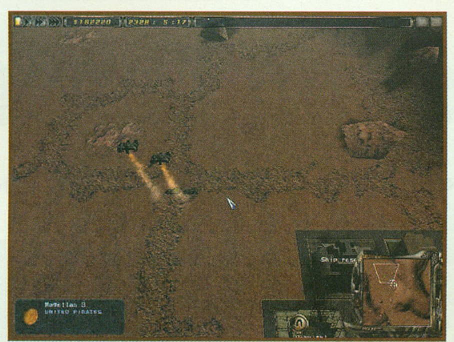


Los Kra'hen

Por alguna retorcida razón, siempre me identifico con los villanos en este tipo de juegos. Hay algo atractivo en la idea de transformarse en un







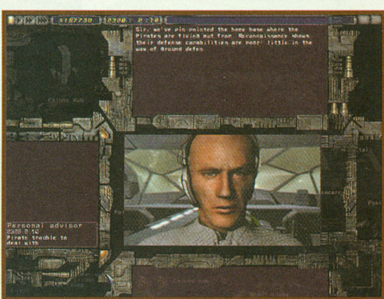




dictador galáctico y gobernar con puño de hierro. Pero no pude identificarme con los Kra'hen. No son el tipo de villano que inspira terror, sino asco. Los Kra'hen son decididamente horribles. Masas deformes enfundadas en armaduras. Cabezas con forma de papa y el mal hábito de babear permanentemente. Los Kra'hen tienen severísimos problemas a la hora de comunicarse con otras razas, dada su inteligencia, que en promedio es de un nivel bastante deficiente. Se han acostumbrado a utilizar su tecnología para fabricar un inmenso arsenal con el que destruyen a todos los que se les crucen. Y también a los que no... Su poder militar no tiene par, pero ni siquiera pueden hablar, mucho menos crear un cuerpo diplomático.

Vine, Vidi, Vici

Imperium Galactica II es realmente un juego de proporciones épicas. Cada una de las razas mencionadas juega sus cartas en forma diferente para obtener resultados y cada campaña viene en un CD separado (son 4 discos en total). Hay varios elementos que se presentan al azar y le dan color a la historia. Saqueos, piratas espaciales, problemas sociales y búsquedas específicas de artefactos y tecnología para cada raza. Se puede jugar una campaña haciendo caso omiso de estos elementos, pero nos perderíamos las potenciales recompensas, varias de ellas muy convenientes para nuestro imperio en expansión permanente. Ninguna partida es exactamente igual a la anterior. Las escenas de video relatan la historia con increíble detalle. Otras empresas deberían tomar nota de la calidad de las escenas que la gente de Digital Reality logró para este título. Realmente son para apagar la luz y disfrutarlas. El combate es un interesante elemento, aunque no hay demasiada estrategia. Por más maniobras que se ejecuten, mayor poder de fuego nos dará la victoria un 90% de las veces. No solo construiremos naves sino también tanques para la defensa de nuestras colonias y la invasión de otros planetas. Todos los aspectos del juego están muy bien realizados en 3D, sobre todo las colonias. De todas formas, algunos diseños son algo simplistas. La interface se puede dominar bastante rápido y es cómoda. Aunque parezca que los tutoriales nos tiran demasiada información en un principio, bastarán unos quince minutos para que nuestro imperio comience a dar sus primeros pasos hacia la gloria. Aparte de las tres razas principales hay un número de escenarios con fines específicos en los que podremos controlar algunas de las otras razas, aunque debo advertirles que algunos de ellos rozan lo imposible. Una vez que dominemos un número importante de colonias, la velocidad de crecimiento del imperio aumentará de forma exponencial, aunque seguramente eso coincidirá con el primer contacto con los Kra'hen. Muy malas noticias, ya que no se detendrán ante nada con tal de exterminarnos. Si elegimos jugar la campaña Kra'hen, debemos evitar ser descubiertos por nuestras futuras víctimas antes de completar la producción de nuestra armada invasora.



Tempus Fugit, Imperator

Este juego tiene solos dos problemas menores. El primero es algunos diseños que, aunque bien hechos, son algo minimalistas. El otro es el tiempo. El juego es tan refinado y complejo que una partida puede ser muy larga. No, no cinco horas, no. Ocuparse del Impero como un buen administrador puede llegar a llevarnos casi el doble, si es que no somos exterminados antes por alguno de nuestros enemigos. Este juego es para gente paciente. Sin embargo, la recompensa final bien vale la pena el esfuerzo. Más allá de su dificultad, el valor de rejugabilidad es muy alto. Más que un juego, es una verdadera inversión. El juego lleva la marca de clásicos como Master of Orion y Civilization. Es probable que en cuatro o cinco años se siga jugando. Si tu ambición llega hasta las estrellas, Imperium Galactica II es el primer peldaño en tu ascenso al poder. Salve, emperador lector, que nada detenga tu mano.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Dominación a escala galáctica, sucias trampas y estrategias, todo en 3D.
LO QUE SI: Gráficos, interface, escenas excelentes. Rejugabilidad asegurada.
LO QUE NO: Partidas potencialmente largas, algunos escenarios demasiado difíciles.

91%

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Massive Entertainment / Sierra Studios
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 306 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN.



Ground Control

Un juego que entra por los ojos y atrapa por su jugabilidad

Por Maximiliano Peñalver

Sierra nos sigue sorprendiendo. Tras la aparición de Half-Life a fines de 1998 (Ganador del Premio Xtreme al mejor juego del año) esta compañía se viene despachando con títulos que realmente son uno mejor que el otro. Y lo más interesante de todo es que abarcan varios géneros y no sólo el de los Arcades en primera persona.

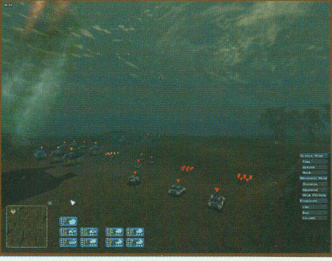
Excelentes ejemplos de esto son S.W.A.T. 3 o Homeworld. Este último, aparte de ser uno de los títulos favoritos en la editorial durante bastante tiempo, estuvo a punto de alzarse con el premio al mejor juego de 1999. Y aunque perdió contra Hidden & Dangerous en la votación final, sí triunfó en el rubro de estrategia en tiempo real.

Ahora tenemos la suerte de tener en nuestras manos este Ground Control, realmente una excelente propuesta de un interesante pero poco explotado sub-género de la estrategia en tiempo real como lo es el combate táctico en tiempo real, que cuenta con muy pocos buenos exponentes, entre los que se destacan Myth: The Fallen Lords y su secuela.

Innovador por donde se lo mire

Un diseño impecable y un tutorial muy claro nos envuelven en la suculenta trama que enfrentan las dos fuerzas -una poderosa corporación y lo que parece ser un culto religioso- que no se dan tregua durante las 30 misiones de la campaña para un solo jugador. Esta se juega de forma lineal (15 para cada lado de la historia) y no hay forma de elegir por cuál comenzar. Como dijimos, el tutorial es de primera y una vez que terminemos las tres misiones de las que consta, la interface se vuelve muy intuitiva, algo que muy pocos juegos logran en tan poco tiempo de práctica. Esto es doblemente meritorio cuando recordamos que el juego está realizado totalmente en 3D y vemos como éstos no solo se adaptan en teoría sino que en la práctica son perfectos para llevar adelante el desarrollo del juego. Sobre todo en este entorno 3D tan temido por los programadores y nosotros, los -sufridos- jugadores. La cámara es totalmente ajustable y con la ayuda de unas pocas teclas y el mouse podremos ponerla en el ángulo de nuestra conveniencia en pocos segundos. El esquema de la pantalla se completa con el correspondiente -y muy útil- mini-mapa e íconos de rápido acceso a nuestros escuadrones, armas y utilidades especiales (que podremos predeterminar durante el Briefing de cada misión) y sus modalidades de ataque, defensa y movimientos.





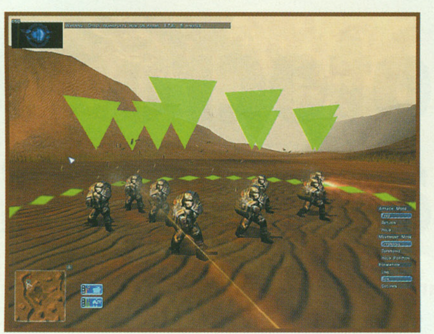
Ground Control no contempla las facetas de recolección de recursos y construcción de bases y unidades, por lo que únicamente deberemos preocuparnos por los escuadrones que nos encomiendan al comienzo de cada misión. Obviamente esto puede parecer una pavadita para cualquier Comandante que se precie, pero les aseguro que la inteligencia artificial de la maquina -y la imposibilidad de salvar el partido en el medio de un nivel- harán que algunas se transformen en nuestra peor pesadilla.

Contamos con una unidad principal, nuestro APC, con el que no solo podremos cargar y transportar tropas terrestres para desplazarlas a un nuevo sector con mayor velocidad, sino que es la única que posee la capacidad de recuperar o reparar la energía de nuestros escuadrones dañados en batalla. Este elemento lo torna indispensable si tenemos en cuenta la faceta de que durante una



misión no podemos reponer las unidades que perdemos.

Y hablando de unidades, dentro de la variada gama que posee este GC encontraremos tanques, tropas, artillería y hasta aeronaves con las que sobrevolar el terreno y atacar desde el aire. La forma en que combinemos el potencial de cada una será clave para nuestra victoria o derrota. Aunque en un principio nos acordemos de toda la familia de Massive Entertainment por no incluir la opción de salvar un juego en curso, deberemos reconocer que el no contar con la fácil maniobra de "grabo y me mando a ver qué pasa" se crean muy buenos momentos de tensión; además una estupidez por el estilo nos puede costar la misión por completo y con ella varias decenas de minutos invertidos en el juego. O sea que les aseguramos que después de comprobar lo duro que es perder en una misión en que creíamos ya terminada por "cebarnos" nos vamos a tomar las cosas con mucha más calma y ejercitaremos al máximo nuestra faceta de estratega, indispensable en todo momento, sobre todo si lo jugamos en el modo "Normal" en el que tendremos que enfrentarnos hasta a nuestra propia organización ya que tendremos habilitada la opción de "Friendly Fire", con lo que existirá la posibilidad de dispararles a nuestras propias tropas si éstas se encuentran en el camino del arco de fuego de otra de nuestras unidades y hacerles DAÑO. Si, daño a nuestras propias unidades. Si esto les parece una nimiedad esperen a ver situaciones



como ordenarle a la artillería que dispare a cierto sector del terreno y luego darnos cuenta -casi siempre tarde...- de que justo un grupo de nuestro equipo ¡se dirigía hacia esa misma dirección! Sin dudas todo un desafío que los amantes de la estrategia no dejarán de agradecer. Y es que GC pese a su nivel de dificultad -regulable, pero bastante alto en su modo "Normal"- es realmente gratificante de jugar. Sin lugar a dudas parte de esto se lo debemos a sus increíbles, espectaculares y pocas veces vistos...

Gráficos

...que no dejarán de asombrarnos ni por un momento. Los cambios de hora y la correspondiente posición del sol, por ende la iluminación, es algo que se puede tener en cuenta estratégicamente hablando, ya que nuestros enemigos no nos pueden ver en las sombras. Es espectacular poder ser capaces de preparar emboscadas en los bellos atardeceres que presentan algunos de los increíbles escenarios de este juego. Incluso ciertos aspectos intrascendentes como la presencia de mosquitos o bichitos de luz en el medio de la selva sirven para crear un entorno aún más real y envolvente. Por otro lado todo lo referente a efectos especiales - desde las explosiones hasta los surcos que dejan los tanques al desplazarse- dejarán con la boca abierta a más de uno. Gracias a las cámaras, podremos posicionar



nuestra vista en una posición privilegiada al ras del piso, desde donde podremos apreciar el increíble nivel de detalle que poseen nuestras unidades, tanto al desplazarse como al abrir fuego. Es un placer, por ejemplo, hacer disparar a nuestra artillería y luego con la cámara seguir el recorrido de los proyectiles hasta que se estrellan contra nuestro objetivo y lo vuela en mil pedazos.

Factura técnica: Impecable

GC es también un juego que posee pocos errores y, salvo el mencionado tema de no poder salvar el juego, el resto es un placer y no sólo para la vista. GC posee un excelente trabajo en la parte de las voces, súper profesionales, y una música que aunque no llega a ser como la de Homeworld, acompaña en todo momento la acción en pantalla. Por otra parte, los modos multiplayer del juego son variados y aunque no tengamos que recolectar recursos o construir unidades, son muy entretenidos a la hora de jugar. Seguramente en un futuro nos expandamos en este tema en Conexión Xtreme o en La Cosa Viscosa, ya que por lo que parece va a dar mucho que hablar si es que lo seguimos jugando de esta manera en la editorial.

En resumen

Ground Control es un juego que brilla en muchas áreas. Sobre todo en su modo para un solo jugador, que además de ser verdaderamente demandante es muy entretenido y - gracias a la variedad de las misiones y sus múltiples objetivos- nada, pero nada aburrido. GC es una fija para todos aquellos amantes de la estrategia y una excelente opción para que los más reacios al género hagan una primera incursión con este espectacular juego, que sin dudas va a dar que hablar durante unos cuantos meses más.

XTREME PC EL PROMEDIO

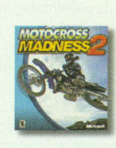
QUE TIENE: Uno de los mejores juegos del año en uno de los géneros más descuidados del momento.
LO QUE SI: Gráficos sencillamente es-pec-ta-cu-la-res. Interface intuitiva. Misiones variadas, junto a una historia que acompaña en todo momento. Increíbles escenarios.
LO QUE NO: No se puede grabar durante el transcurso de las misiones. Algunos escenarios requerirán de toda nuestra paciencia y un temple de acero.
Familiares: ¡alejarse de los Comandantes en juego!

90%

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft / Rainbow Studios
INTERNET: www.microsoft.com/games/motocross2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 217 MB libres en el rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: MSN Gaming Zone, TCP/IP, LAN o cable serial.



Motocross Madness 2

¡Mira mamá... hace wheelie!

Por Diego Vitorero

Y como no podía se de otra manera la esperada secuela de Motocross Madness ya está entre nosotros. Nuevamente Microsoft se despacha con un excelente producto tal como lo hiciera hace más de un año. En esta oportunidad el juego cuenta con mejoras que lo hacen todo un clásico en el género. Así que no lo piensen más, cálcense los guantes y pónganse en la grilla de partida.

Seguramente todos conocen la primera parte de este espectacular arcade de motos, en el cual se disputaban intrépidas carreras realizando todo tipo saltos y acrobacias aéreas. Pues bien, Microsoft ha decidido sacar esta segunda parte que mantiene la filosofía del original pero que ha mejorado de forma radical todos sus aspectos.

En MM2 los escenarios están llenos de árboles, arbustos o cactus, cosa que no ocurría en la primera versión, donde nos encontrábamos con escenarios bastante desolados. Por otro lado, la jugabilidad de la conducción ha mejorado notablemente. Ahora tendremos que poner más cuidado en las curvas si no queremos tener un accidente y en ocasiones deberemos moderar la velocidad.

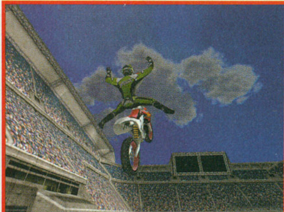


Se sortea un viaje al hospital (tenemos todos los números)

Todo tipo de palos y golpes están presentes a cada momento, dejando de lado la simulación del motocross por el tono arcade a costa de un mayor vértigo y emoción.

Lógicamente la física es exagerada, pero esto aumenta de forma importante la diversión y la espectacularidad del juego. El modo de acrobacia es sin duda el más chis-









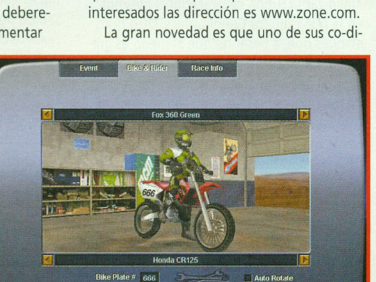
peante y adictivo. Nos situamos en un vasto territorio repleto de montañas, valles y barrancos escarpados. La libertad de movimiento es total, y nuestro único objetivo es realizar los mayores saltos y las mejores acrobacias, pudiendo competir contra otros motoqueros o simplemente tratar de mejorar los récord.

Otra modalidad muy interesante es la carrera Enduro. Esta vez nos situaremos en escenarios como una cantera de piedra, una granja o incluso la selva. Aquí no hay caminos ni senderos, únicamente dependeremos de nuestra orientación y pericia como piloto para completar el paso por los checkpoints en el orden indicado antes que los contrarios. Por último, como elección más a la larga, podremos elegir el circuito profesional, donde empezaremos desde cero como novatos. En un principio tendremos una moto medio pelo y ni un solo morlaco para comprar material, por lo que deberemos ganar alguna carrera para aumentar nuestros ingresos y mejorar la moto además de curar las posibles lesiones que podamos sufrir durante la carrera. ¡Con el tiempo, y si tenemos suerte y talento, podremos llegar a ser una estrella del supercross y ganar toneladas de dinero!

Las opciones para configurar las carreras son muy flexibles. Podemos elegir el número de vueltas por carrera, el número de contrincantes y sus características. También nos permiten seleccionar el modo de prácticas, carrera o torneo. Otra opción muy interesante es la posibilidad de graduar el nivel de daños que sufriremos durante la carrera. Pero esto no es más que el principio, ya que además podremos cambiar la apariencia de la moto a nuestro antojo a través de skins con cientos de combinaciones diferentes y ajustar a gusto sus características.

En las partidas multiplayer hay una opción llamada "tag" en la que nuestra misión es atacar a otro motociclista utilizando todo tipo de triquiñuelas para conseguir destrozarle la moto, pero no seremos los únicos, ya que competiremos contra otros que pretenden el mismo objetivo. Si esta última no les gusta pueden jugar on-line contra cualquiera de los miles de jugadores que podrán encontrar en el sitio de Internet que tiene la compañía para tal fin. Para los interesados las dirección es www.zone.com.

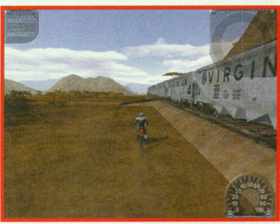
La gran novedad es que uno de sus co-diseñadores principales, Stephane Roncada, es la sensación del campeonato norteamericano de Supercross. Este muchacho le ha dado el atractivo que el juego se merece. A menos que lo corramos en alta resolución y con todas las opciones graficas activadas, raramente el juego se enlentecerá, aunque es aconsejable no utilizar todos los detalles gráficos en los equipos con menos requerimientos.



Hasta ahora todo resultó muy lindo, pero hay algo que realmente contrasta con todo el juego, el sonido. Algunos lo encontrarán irritante y los menos pacientes más que eso. ¡Es sabido que se le llama avisperos a los circuitos de motocross cuando hay motos en plena carrera, pero esto se pasa de la raya!

Bill se sube al podio

Motocross Madness 2 no es el más realista de los simuladores de motocross que uno pueda comprar, pero tiene todo el vértigo que lo caracteriza, que en conjunto con los modos de juego y la endiablada jugabilidad que tiene lo hacen una compra segura para los amantes de los saltos y los golpes.





XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: La esperada segunda parte de todo un clásico en el género.
LO QUE SI: Gráficos. Diseño y variedad de pistas. Gran cantidad de opciones para elegir. Modos de juego. ¡Los palos que nos damos!
LO QUE NO: El sonido. ¿Y las mujeres en bikini donde están, Bill?

90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Computer Arts / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D de 4MB, placa de sonido, 450 MB libres en el rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN.



Evolva

Generación Mutante

Por Diego Vitorero

Parece ser que los juegos de acción en tercera persona están volviendo con todo. Después de Lara Croft, tuvimos Urban Chaos, luego MDK 2 y Evolva, y todavía hay un par que están por salir a la venta en cualquier momento. Evolva es un producto correcto con algunas características impresionantes. Pero esperábamos mucho más.

La historia

Nuestro rol es el de un vigía espacial. Nos encontramos haciendo guardia cerca de nuestro planeta hogar, cuando nuestros sensores nos advierten de un alarmante fenómeno. Una extraña semilla espacial cae en un planeta vecino. Sin perder tiempo, la semilla germina transformándose en una extraña forma de vida que comienza a apoderarse del planeta y a crear un verdadero ejército de seres insectoides para que la defiendan. Nos acercamos al planeta y decidimos investigar haciendo un grupo de criaturas espacialmente creadas para combatir organismos biológicos. Estos seres son conocidos como Genohunters. Los Genohunters no son seres muy poderosos, pero poseen una habilidad muy especial. Al matar una criatura, pueden absorber y analizar su material genético, lo que les permite evolucionar inmediatamente. Si una criatura tiene garras y logran matarla, los Genohunters desarrollarán garras similares, lo cual les dará una nueva ventaja la próxima vez que se enfrenten a un enemigo. Es así como iremos consiguiendo hasta 10 armas diferentes y otras habilidades que nos permitirán incrementar nuestra agilidad.

El juego

Evolva es un buen juego de acción, lo cual es triste. Sí, amigos, muy triste. Lo penoso del caso es ver cómo un juego con muchísimo potencial termina siendo solo un buen juego. Muchas de las ideas de Evolva son originales pero otras han sido pobremente implementadas. Vamos, primero, a repasar lo que salió bien. El aspecto más sobresaliente son los gráficos y el ambiente. Todo un ecosistema, con colores de todo tipo, plantas y animales. El sonido también agrega bastante a la ecuación. La música es también muy buena, con una banda sonora tecno que termina de redondear una excelente presentación a nivel audiovisual. Las escenas de presentación son excelentes, con un muy buen diseño y una calidad de video envidiable. Pero ¿qué pudo haber salido mal? Para empezar, Evolva tiene el lamentable honor de ser uno de los juegos más repetitivos que se hayan visto recientemente. Aniquilar horda tras horda de insectos es divertido al principio, pero la cosa se va tornando densa con el tiempo. Si bien hay que cumplir ciertos objetivos en cada misión que nos encomienden, la verdad es que estas mini búsquedas no son suficientes para amenizar la rutina de "cazadores-asesinos" en la que caen los Genohunters. Otro gran error es que, a pesar de que el juego es gráficamente impresionante, nos ataca con toda su artillería gráfica de entrada. A medida que avanzamos, vemos cada vez menos cosas nuevas y el interés se va perdiendo. Las armas están bastante bien, pero no dejan de ser clones de las armas clásicas que siempre vemos en este tipo de juegos. Un arma de contacto, una ametralladora, un lanzallamas, etcétera, etcétera, etcétera.





En resumen

No me malinterpreten. Evolva es un buen juego. Hay acción, enemigos interesantes (unas arañas que nos hacen pensar en Starship Troopers), tiene buen control (teclado y mouse al estilo MDK) y gráficos y sonidos francamente excelentes. El problema es que la gente de Computer Arts no ha sabido ponerle un mejor ritmo al juego. Si hubiera misiones un poco más variadas se le podría agregar un buen 10 ó 15% al resultado final; es decir, como está probablemente te guste, pero no va a pasar mucho tiempo antes de que se pongan a jugar a otra cosa y dejen estos bichos en el cajón.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Mutantes exterminadores de insectos en un interesante (por un rato) mundo alienígena.
LO QUE SI: Gráficos, sonido y música excelentes, la original idea.
LO QUE NO: Repetitivo, el concepto no fue totalmente explorado.

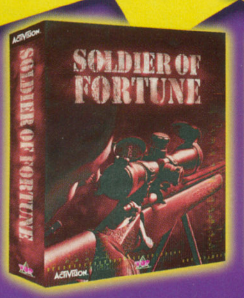
72%



CON LA COMPRA DE UN JUEGO TE LLEVAS OTRO GRATIS*!!!



VAMPIRE



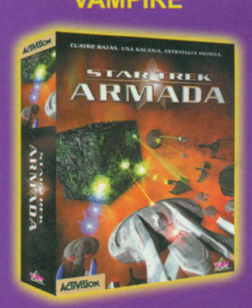
SOLDIER OF FORTUNE



QUAKE III ARENA



BATTLEZONE II



STAR TREK ARMADA



EVOLVA



HUGO RIO SALVAJE



LEGO ROCK RAIDERS

* LA PROMOCION ES VALIDA CON LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO DE TELE OPCION S.A.
Y CON LA PRESENTACION DE ESTE CUPON. TELE OPCION SE RESERVA EL DERECHO DE LA SELECCION DEL TITULO DE REGALO.

BELGRANO TOP: CABILDO 2231 - CAPITAL FEDERAL / PILAR: DE LAS MAGNOLIAS 754 - PILAR / PLAZA OESTE: GAONA Y VERGARA
SANTA FE: SANTA FE 2048 / UNICENTER: PARANA 3745 / QUILMES FACTORY: CALCHAQUI 3950 - QUILMES / LOMAS CENTER: ANT. ARGENTINA 703 - LOMAS
JUMBO PALERMO: AV. BULLRICH 345 - CAPITAL FEDERAL / EL PORTAL DE ESCOBAR: ESCOBAR

WWW.COMPUMUNDO.COM.AR

(011) 4787-7000 Comprá en Compumundo sin moverte de tu casa (011) 4787-7000

PROMEDIO
94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bioware/ Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 250 MB libres en el rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.





MDK2

El tónico milagroso del Dr. Hawkins

Por Sebastián Riveros

Después de mucho esperar, la secuela de MDK por fin se hace presente. Una verdadera muestra de que con esfuerzo y paciencia las cosas salen bien. Después de que la gente de Shiny nos hizo alucinar con MDK, allá por 1997, BioWare se ha encargado de tomar su legado, para volver a sorprendernos con una impecable segunda parte.

Se va la segunda

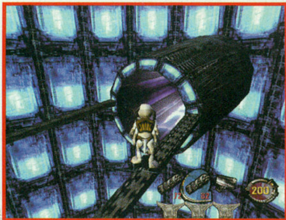
Recapitulemos, entonces. Kurt, nuestro héroe (aunque no lo quiera) acaba de derrotar a los invasores intergalácticos y disfruta de un momento de relax junto con su empleador el Dr. Hawkins y su fiel amigo Max. La paz no dura mucho, ya que al poco tiempo una nueva alerta indica que una nueva nave alienígena está haciendo pedazos una ciudad, lo que obligará a nuestro intrépido conserje a calzarse su traje especial para volver a combatir a los malolientes invasores.

La unión hace la fuerza

La principal novedad del juego es que no solo controlaremos a Kurt sino también a Max y al Dr. Hawkins. Lo bueno es que los modos de juego cambian de acuerdo con el personaje que utilicemos. Con Kurt, el modo de juego es el acostumbrado. Su traje especial continúa equipado con los aditamentos de siempre, una ametralladora, un paracaídas y el infalible casco de francotirador.

Max no tiene un traje especial, aunque cuenta con sus propios juguetes. Al tener seis patas (y caminar erguido con dos), Max tiene la capacidad de utilizar hasta cuatro armas simultáneamente, por otro lado su resistencia es también superior, lo que lo transforma en un verdadero tanque de guerra canino a la hora de enfrentar a las hordas de enemigos, que no se van a hacer desear.







El buen doctor es el personaje más débil de los tres pero aunque pierde el pelo, no pierde las mañas. Su habilidad principal es la de recolectar objetos y usar su increíble bocho para combinarlos y crear nuevos aparatos para eliminar a los molestos alienígenas.

Como ven, variedad es lo que sobra, eso sin contar otras secuencias cortas que son verdaderos mini juegos, como el aterrizaje de Kurt (que ya habíamos visto en el primer juego), la infiltración de Max en cohete (esquivando asteroides) y el valeroso pececillo del doctor, que debe desactivar un sistema de seguridad antes de que se lo coman, por nombrar algunos.

Im-pre-sio-nan-te

Sin lugar a dudas el aspecto más sobresaliente de MDK2 es la parte artística, aquí los gráficos son realmente de antología, las texturas de gran calidad y todo esto viene acompañado por una enorme gama de efectos especiales de primera, que son un verdadero deleite para los ojos.

Lo que es todavía más impresionante es el

diseño de los escenarios, ya que los entornos que la gente de BioWare ha creado para este juego son algo más que sorprendente, especialmente en muchos casos por sus gigantescas dimensiones.

MDK 2 utiliza un nuevo "engine", conocido con el nombre de "Omen", que ha sido desarrollado especialmente para este proyecto y con el que han logrado resultados más que excelentes.

Otro detalle muy impresionante es el diseño y la forma en la que tendremos que ocuparnos de los enemigos finales de cada nivel, ya que además de ser muy original nos obligará a usar la cabeza y prestar mucha atención a lo que está a nuestro alrededor ya que en la mayoría de estos combates tendremos que buscar la debilidad de nuestro oponente e incluso podremos usar distintos elementos que forman parte del escenario a nuestro favor.

Los puzzles que hay en cada sector de los distintos niveles son algo brillante y están muy bien pensados y a pesar de que algunos son bastante extraños, todos ellos son muy ingeniosos y están diseñados para explotar al máximo las habilidades de cada personaje.

El juego nos permite seguir la trama a través de escenas muy bien realizadas con su propio "engine" y la presentación inicial y la pantalla de carga están realizadas como si fuesen tapas y páginas revistas de historietas de la Golden Age. De hecho la forma en que este comic book está ilustrado es un agradable y merecido homenaje a uno de los más grandes dibujantes que el mundo del comic haya conocido, el señor Jack Kirby, uno de los más grandes símbolos de la popular Marvel Comics.



El Humor

MDK2 tiene un humor muy especial que y está repleto de chistes bastante sutiles (y algunos bastante directos), que a veces hasta nos dan pistas de lo que tenemos que hacer.

El comportamiento de los enemigos es bastante característico de una caricatura, ya que además de atacarnos suelen provocarnos haciendo extrañas piruetas o tratan de llamarnos la atención de diferentes maneras.

Por otro lado, también veremos lugares en los que también se han incluido varios personajes secundarios para lograr un ambiente más gracioso, cosa que da muy buen resultado, especialmente en el caso de los flatulentos enanos cabeza de cono.

A diferencia de su primera parte, en este juego los personajes tienen una personalidad mucho más definida, (incluso los malos más importantes) y eso ayuda enormemente a crear esa atmósfera tan particular que se puede apreciar desde un primer momento.

En resumen

Hasta el control y las cámaras, que tantos problemas causan en estos juegos, están hechos casi a la perfección y podría decirse que lo único malo es que el juego se acaba y te deja pidiendo más. Si se quieren divertir, disfrutar de excelentes gráficos y reírse a más no poder, éste es el juego correcto. Nuestros más sinceros aplausos a Bioware por un trabajo estupendamente bien hecho, que sin duda les va a traer unas cuantas horas de acción a más no poder, sin duda de lo mejor que van a poder conseguir en este género, así que no se lo pierdan.

Estos son nuestros protagonistas

Kurt Hectic: Lejos de ser un héroe ganador, con toda la chapa, Kurt es un simple empleado de limpieza, que hasta el momento de la llegada de estos molestos alienígenas disfrutaba del más dulce placer de la vida: el total y completo anonimato. Sus hazañas en el juego anterior lo han transformado en un personaje bastante popular, cosa que no lo hace muy feliz, pero a pesar de todo deberá calzarse el traje especial, cortesía del buen doc y salir a masacrar una vez más todo lo que se interponga en su camino.

Max: Max es una creación del doctor, un buen ayudante y leal compañero. Su personalidad era dócil, hasta que decidió cambiarla por de un héroe de acción, típico de las películas. Ahora, Max hace el bien sin mirar a quien revienta con una lluvia de plomo candente. Sus cuatro brazos le permiten usar hasta cuatro armas a la vez, con resultados devastadores.

Dr. Fluke Hawkins: El doctor es un verdadero genio que, incomprendido por sus pares, se va de la tierra a vivir a su nave, el Jim Dandy. Juró no volver a la tierra hasta que lo respeten como científico, cosa difícil, pues el doctor hace honor a su nombre (Fluke = Chiflado).
Sin tener la agilidad y precisión de Kurt o la fuerza y el aguante de Max, la principal arma del doc es su ingenio para combinar objetos y armar las más descabelladas y destructivas armas en un abrir y cerrar de ojos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El regreso de Kurt, esta vez con amigos.
LO QUE SI: El humor.Guiños a Matrix y Kirby, los gráficos, el sonido, la música, el manejo de las cámaras y podemos seguir hasta mañana...
LO QUE NO: Se termina, No se sabe si habrá una continuación, las horas de sueño que perdimos jugándolo.

94%

PROMEDIO
65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ionstorm / Eidos Interactive
INTERNET: www.daikatana.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D placa de sonido, Windows 95/98, y muchas ganas de jugarlo..
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Módem e Internet.



Daikatana

Las mentiras de un viejo pescador







Por Sebastián Di Nardo

Después de 3 años de tortura, finalmente Romero dejó salir su primer proyecto producido íntegramente en su compañía. Un gigantesco velo de confusión, peleas, despidos y renuncias envolvió al staff durante todo este tiempo, entorpeciendo cada vez más el desarrollo de lo que podría haber sido uno de los juegos más calientes del año y dejando en nuestras manos una pequeña estufita de cuarzo para el baño.

Corto gancho, corto fierro, dijo el niño de 5 años peleando con su amigo

John Romero, un pequeño personaje de largos cabellos y aspecto achinado, fue uno de los responsables de hacernos llegar tanta alegría en nuestra infancia. Este muchachín formaba parte de un pequeño grupo llamado id Software, y que saltara a la fama con el archiconocido Wolfenstein 3D. El primer arcade de acción en primera persona que nos hiciera sudar tanto interpretando a un agente durante la Segunda Guerra Mundial. Más tarde, el revolucionario Doom descorchó nuestras cabezas y mojó nuestros pañales. No contentos con esto, su secuela, Doom II, nos hizo ensuciar nuestros calzones obligándonos a lavar la ropa en lugar de apretar nuestros granitos de jovenes adolescentes. Después... silencio, durante años. id estaba preparando algo tremendo, y por supuesto el gurú y cabecilla de la compañía, John Carmack, no estaba solo. A su lado Romero lo acompañó haciendo que sus productos fueran de lo mejor, y una vez más el éxito los abrazó. Tanto que la pequeña fortuna amasada logró subir los humos de este muchacho. Como todos sabemos, decidió invertir sus ganancias en una compañía a la que llamó Ion Storm, justificando su separación del exitoso Carmack como una diferencia radical de opiniones (¿yo quiero tener mis chiches y no compartirlos con nadie?).

Desde aquel entonces, Romero, con su flamante equipo, puso manos a la obra a lo que quizás pueda llamarse la "fantochada" más grande de fin de siglo, en lo que a juegos se refiere. Sí, muchachos, nos referimos al interminable Daikatana. Un juego que se estaba produciendo desde antes que el primer número de XtremePC llegara a sus hogares, prometiendo ser uno de los juegos más revolucionarios. Pero curiosamente el engine que utilizarían para traer esta aventura a nuestras pantallas sería el de Quake, con la excusa de utilizar el tiempo de producir un engine propio, en mejorar el diseño de los niveles, crear un buen argumento y una inolvidable experiencia multiplayer. ¿Que pasó? ¿Acaso Romero se arrepintió y corrió a llorar a la falda de papi Carmack?

Las hojas del almanaque fueron cayendo e id Software volvió a sorpender a la comunidad con Quake II y su flamante engine, demostrando una superioridad gráfica que empequeñeció a Romero una vez más. A pesar de las críticas y las amenazas de su distribuidora (Eidos) John decidió rehacer su

trabajo para poder usar el nuevo engine de Carmack. Esta decisión de: Oh-esto-no-me-gusta-hagámoslo-de-nuevo-igual-que-ellos, le costó más de un año de trabajo, peleas y deserciones en su staff. Todo se complicó tanto que se rumoreó que Daikatana nunca vería la luz. Tal fue la preocupación que Romero fue controlado tan de cerca por Eidos que perdió las riendas de su propia compañía.

Papi, papi perdóname. ¿Puedes prestarme tu chiche para copiarlo?

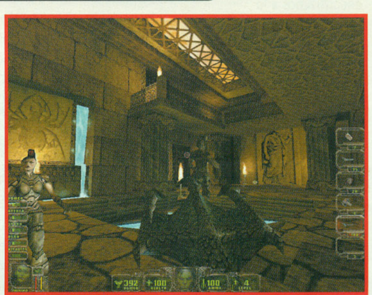
Desde el principio, Romero se pavoneaba con un producto que ni él mismo sabía como quedaría. Su frase más famosa y polémica fue: Romero está por convertirte en su perra. Bueno, nada más lejos de la realidad. En mi opinión este muchachín debería tragarse todas sus palabras, porque no hizo más que engatusarnos a todos durante todos estos años.

En primer lugar utilizó al igual que tantos otros el engine de Quake II y lo toqueteó un poquito, haciendo cambios que realmente no hicieron nada positivo por el juego. En un intento de mezclar acción con RPG incluyeron una consola con atributos que podemos mejorar a medida que adquirimos experiencia exterminando a nuestros enemigos. Esta idea podría haber sido interesante, pero ¿de qué servirían las armas más poderosas si un puñetazo del personaje puede ser más fuerte? ¿Para qué fueron creadas esas poderosas fuentes de muerte y destrucción que descansan en nuestras manos si todo puede arreglarse con el arma más pequeña?

En segundo lugar incluyó a 2 personajes (Superfly y Mikiko) que nos acompañan en nuestra aventura, asistiéndonos y cuidando nuestras espaldas. Pero eso es un decir, porque en el 80% del juego somos nosotros los que tenemos que socorrerlos gracias a la torpe inteligencia artificial que tienen. Su comportamiento caprichoso compromete nuestra misión en todo momento, haciendo que tengamos que recomenzar desde nuestro último save más de una vez, porque uno de ellos se hizo pedazos aplastado en una puerta. No solo no responden a los comandos con los que les ordenamos atacar, detenerse o levantar objetos sino además deciden atacar en los peores momentos. A pesar de estar en inferioridad de condiciones siempre optan por atacar al enemigo haciéndonos volver una y otra vez a la tortuosa pantalla de "loading" por un error que no cometimos. La sensación de ineptitud que transmiten nuestras camaradas se acentúa a medida que la dificultad del juego crece, donde los perdemos de vista una y otra vez detrás de las puertas o en escaleras que nunca terminan de bajar. En una palabra, si un Furby caminara, sería más inteligente que cualquiera de estos pelones que lo único que hacen es aumentar la cuota de frustración y crispar nuestros nervios con las dos o tres frases que son capaces de pronunciar.



■ ¿Alcatraz o AlcATROZ?





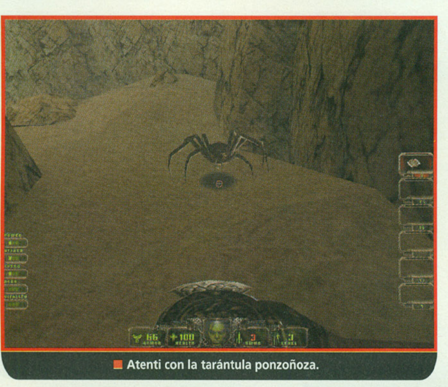
A esta altura, ustedes se estarán preguntando si no estaré siendo muy duro con Daikatana. Bueno, la verdad es que puede ser, pero esto es apenas una muestra gratis de los problemas con los que nos encontramos.

Gráficamente no se han hecho grandes cambios, y mucho menos los que Romero había prometido. Básicamente el juego se divide en 4 épocas, Japón en el futuro, Grecia antigua, La era Medieval y San Francisco en el año 2030. En cada una de las épocas contamos con un arsenal distinto y según lo que habían prometido podríamos llevar armas de una época a la siguiente y utilizarlas hasta que se agotaran las municiones. Bueno, una vez más fuimos timados como niños. No podemos llevar nada más que la achinada y estúpida cara de nuestro ¿héroe?

Como para agregar más brasas a nuestro vacío a medio cocer, los niveles por los que atravesamos son tan confusos como poco atractivos. El Japón futurista, una extraña mezcla de pantano y metal con una tonalidad verdeazulada, con confusas texturas que dificultan la detección de los enemigos. La Grecia antigua comienza bien, con vistosos espacios abiertos y gigantescos templos griegos, pero todo se ve opacado rápidamente con encarnizadas luchas contra esqueletos y arañas gigantes en asfixiantes pasillos. Más adelante terminamos en la nevada y gris Noruega medieval, plagada de pozos de lava y aguas heladas, para terminar en un San Francisco medianamente decente y atractivo, enfrentando en todo momento a una batería de enemigos con un diminuto coeficiente intelectual. Todos, absolutamente todos efectúan ataques suicidas, sin importar las condiciones en las que se encuentren. Sus instrucciones son simples, ven al enemigo y atacan hasta la muerte.

Otro claro ejemplo de la poca pasión que pusieron modificando la inteligencia artificial que ya venía con el engine original de Quake 2. ¿Qué pasa, muchachos, 3 años no fueron suficientes?

Otro karma al que cualquier valiente debe enfrentarse es al sistema de saves de Daikatana. Solo podremos salvar cuando tengamos en nuestro poder unas gemas rojas que encontramos a lo largo de nuestro recorrido, o cada vez que pasamos de nivel. Si bien es recomendable economizar gemas para situaciones complicadas, es conveniente salvar con regularidad, ya que las estúpidas proezas de nuestros torpes acompañantes Mikiko y Superfly dejan mucho que desear, y si uno de ellos muere todo terminó.



Atenti con la tarántula ponzoñoza.

Una cosa es recomenzar porque: ok, soy pelón, perdí por infeliz porque el muñón que tengo por mano me impide controlar a mi personaje. Y otra muy distinta es: Odio al imbécil de Superfly que tiene la tonta costumbre de soltarse de las escaleras sobre un gigantesco abismo. La frustración se transforma rápidamente en furia. Una furia que podría haberme costado un nuevo periférico, porque si hay algo que golpeé con furia fue mi teclado, a causa de la incompetencia de mis compañeritos virtuales. Es algo terrible pagar una y otra vez por errores ajenos a nuestra destreza.





Un guión tan lleno de parches como el atuendo de Trapito

Desde el comienzo, una tortuosa introducción nos pone en el compromiso de recuperar una espada japonesa con un extraño poder llamada Daikatana. Un enigmático personaje nos comunica que somos los únicos capaces de rescatar el artefacto de las garras de no-se-qué-personaje cuando su interminable monólogo se ve interrumpido por una pandilla de asesinos que lo hiere de muerte. Pero curiosamente le deja fuerza suficiente para contarnos el resto de la historia mientras agoniza bajo la lluvia. A partir de ese momento viajaremos por el tiempo persiguiendo al culpable y poseedor de la espada como una tonta excusa para eliminar torpes monigotes y alimañas biomecánicas. Una historia tan rebuscada como el diseño de los niveles, acompañados por dos personajes que son capaces de llorar como niños cuando morimos por algún descuido. ¿Qué clase de héroe es un gigantón negro con una armadura cromada que llora y da berrinches cuando nos convierten en un charco de sangre? ¿Qué clase de hombre es capaz de enfrentar ordas de esqueletos y arañas gigantes pero siente miedo al atravesar un cementerio? La respuesta es Superfly. Que vergüenza.

Un guión atrapante, otra de las promesas que Romero no supo cumplir.

Una bala en el teléfono

Desgraciadamente en nuestro país las conexiones telefónicas son algo que deja mucho que desear cuando de jugar se trata. Es prácticamente imposible lograr un ping decente como para balear por teléfono a nuestros amiguetes. Y si lo intentáramos vía LAN tenemos las clásicas modalidades de juego, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag y Deathtag. Una vez más nada nuevo a pesar de las grandes promesas que se habían hecho. Romero, el gran defensor del multiplayer, solo nos trae como alternativa interesante el modo cooperativo, en el que cada jugador encarna uno de los personajes eliminando esa porquería de las órdenes. Y cuando un ser inteligente toma el control de quienes defienden nuestras espaldas, realmente se nota. Una lástima, otra vez una lástima.

Oh, me siento tan desgraciado

Después de 3 años de espera terminé Daikatana. Después de 3 años de espera confirmé mis sospechas. Romero es un farabute. Si no se hubiera pavoneado por las exposiciones diciendo que estaba a punto de revolucionar el mundo de los juegos, si no se hubiera llenado la boca con la que según él sería la experiencia más excitante, todo sería distinto. Porque si uno se olvida de todo eso y mira Daikatana como uno de esos juegos de los que nadie sabe absolutamente nada, el juego no es tan malo, de hecho, está bastante bien. Pero 3 años de capricho y brabuconeada crearon una expectativa que este producto fue incapaz de igualar. Sentí lo mismo que cuando fui al cine a ver El Dia de la Independencia. Creí que iba a ver la mejor película de ciencia ficción del año y me encontré con el oscar a la pizzeta. Así que para Daikatana marche un Ugi's de oro.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Después de 3 años de angustia el primer producto completamente Ion Storm.
LO QUE SI: Sangre, armas y unas cuantas horas de diversión con gráficos pasables.
LO QUE NO: El guión, inteligencia artificial (o deficiencia artificial), niveles largos y confusos, comportamiento torpe y herrático de nuestros compañeros de andanzas.

65%


BUSCAMOS
BETA TESTERS
Fútbol®
-Online.net
multiplayer

PROMEDIO **92%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Funcom / Empire Interactive
INTERNET: www.longestjourney.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.





The Longest Journey

¡Para los que extrañaban una buena aventura gráfica!

Por Durgan A. Nallar

Hace mucho tiempo que no teníamos la oportunidad de disfrutar de una buena aventura gráfica, de esas al viejo estilo. Es decir, aquellas que poseen una historia espléndida, no absolutamente original pero intrigante de cabo a rabo, con puzzles divertidos y además que utilice el viejo y muy querido sistema de "point and click", ya casi desaparecido luego de los últimos experimentos en materia de interfaces. The Longest Journey tiene todos esos elementos y algunos más que harán la delicia de los fanáticos incondicionales de este sufrido género.

En la historia representaremos el papel de una hermosa mujer de dieciocho años llamada April Ryan. April vive en la Venecia del futuro, una metrópolis que fácilmente recuerda a la que viéramos en Blade Runner; tecnificada y lóbrega, surcada por edificios de aspecto antiguo tanto como por rascacielos y autopistas. Es el año 2032. April es artista y alquila una habitación cerca de la universidad. Su vida es normal hasta que comienza a experimentar extrañas pesadillas; se sueña a sí misma en un mundo completamente diferente al conocido. April sueña con un dragón blanco hembra, con un grupo llamado The Fathers, con fantásticos paisajes.

Acongojada por los sueños, cada vez más vívidos, decide aceptar la ayuda de un hombre de apellido Cortez quien, por alguna razón que ella no alcanza a comprender, sabe de sus miedos e insiste en nombrar al destino como responsable del fenómeno. April, sin embargo, desconfía. Pronto las pesadillas parecerán tomar forma física, tanto que otros además de ella empezarán a verlas.

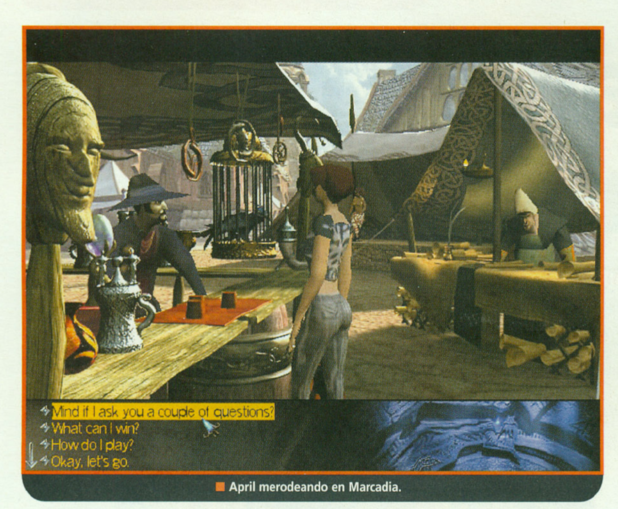


Finalmente, el enigmático Cortez abrirá una puerta por donde April pasará al mundo de sus sueños, y allí descubrirá que aquél es tan real como el suyo. El lugar se llama Marcadia, y es un luminoso mundo dominado por la magia en lugar de la ciencia. Le será explicado que originalmente la Tierra era una sola, un lugar donde convivían ambas disciplinas. Miles de años atrás, debido a una intrusión, el mundo fue dividido en dos realidades, Stark, regido por las leyes de la lógica, y Arkadia, regido por las leyes del alma. April sabrá también que no es una mujer común, sino que es la única de su especie que puede atravesar el camino entre un mundo y el otro, un camino tejido en los sueños.

A partir de entonces, April deberá recorrer un larguísimo trayecto en busca de la restauración de la Tierra primordial que la llevará a luchar contra fuerzas religiosas y portentos mágicos. Buscará una torre, cuatro dragones y una llave, tan rápido como pueda antes de que el caos se desate sobre ambos mundos.

Esta historia nos llevará en forma intermitente entre distintas localidades de Stark y Arkadia, donde April deberá resolver unos muy imaginativos puzzles, fáciles en principio, y sin duda duros hacia el final del cuarto disco que compone el juego. Los puzzles son lógicos en su mayor parte, aunque también hay de aquellos fascinantemente absurdos. Esta constante variación entre mundos, el uno típico de la ciencia-ficción, el otro propio de la fantasía, logra mantenernos





April merodeando en Marcadia.

entusiasmados desde el principio hasta el feliz término de la aventura, y realmente podemos considerarlo emocionante.

En el apartado técnico, The Longest Journey es magnífico. Soporta aceleración -aunque no la requiere- y color de 32 bits. El arte de fondo es perfeccionista, pleno de efectos como vehículos aéreos desplazándose por el cielo de Stark o el oleaje oscilando en los mares de Arkadia; y los múltiples personajes que conoceremos son modelos en 3D superpuestos a la perfección sobre el fondo, provistos de iluminación dinámica, que caminan, se mueven y comportan como seres vivos. Se nota quizá un poco de pixelado en los bordes de las animaciones, pero los gestos son impecables. También se podría haber puesto mayor énfasis en el manejo de los objetos, ya que no son visibles al cambiar de manos o al ser recogidos, pero esto no es más que un detalle sin verdadera importancia.

Un apartado especial merecen las voces, actuadas sin duda por actores profesionales, y la exquisita música que ambienta cada momento de la aventura. Los sonidos dan vida al entorno, por ejemplo en el ruido característico de una ciudad en Stark o el graznido de las gaviotas en Arkadia.

Es destacable el frondoso árbol de diálogo; cada personaje tiene mucho que decir, y eso requiere paciencia por parte del jugador, más considerando que la historia invita a ser descubierta hasta el final. Para los impacientes, existe la manera de adelantar los diálogos, al igual que las animaciones de los personajes moviéndose de un lugar a otro, pero el juego no recomienda abusar demasiado de esta posibilidad ya que correríamos el riesgo de perder información importante. Varios puzzles también se resuelven mediante el uso adecuado del árbol de diálogos; el caso más concreto es cuando April aparece por segunda vez en Arkadia, hablando en un perfecto inglés, mientras que su anfitrión utiliza una lengua diferente. La solución estará en el mismo árbol de diálogo, un puzzle muy ingenioso.

En todo caso, si estamos perdidos, podremos recurrir a un registro de las conversaciones y a un diario automático que describe en detalle lo acontecido y el próximo paso que debemos tomar para seguir el hilo de la aventura, y que vale la pena leer porque a menudo refleja los pensamientos de April, completando la idea de que estamos inmersos en una gran cruzada.



El manejo del inventario también es al estilo de los clásicos; con el botón derecho del mouse abriremos una ventana conteniendo todos los objetos recogidos, y allí mismo podremos examinarlos de cerca o combinarlos para obtener otras herramientas. Algunos de los puzzles se apoyan en esta facilidad: por ejemplo, en una ocasión deberemos combinar un cable, un pato inflable y otro objeto con el fin de improvisar una pinza especial. El juego está plagado de referencias a otras aventuras gráficas, sin duda porque sus diseñadores las aman de verdad, y lograrán arrancarnos más de una sonrisa cómplice.

Por otro lado, las animaciones de pantalla completa y hasta el sistema de salvado, que permite llevar distintos registros para varios jugadores, son irreprochables.

Otro aspecto a tener en cuenta es el sistema de ramificación simple que presenta The Longest Journey. Como toda aventura gráfica es lineal, pero no excesivamente; por momentos lo que ocurra dependerá de nuestras acciones, llevándonos a presenciar hechos ligeramente diferentes. Un ejemplo de esto es cuando April debe decidir si desea trabajar horas extras en el bar de su patrón o quedarse en su pensión mirando la TV. Haga lo que haga, un sueño se materializará en Stark, y según donde se encuentre ella veremos una animación diferente, pero más tarde, sin embargo, el resto de los personajes se ocuparán de contarnos lo que vieron donde no estuvimos.

En síntesis, The Longest Journey es una aventura que hay que tener, sobre todo en estos meses en los que el género viene sufriendo de inanición. Aún falta bastante para que Escape from Monkey Island esté disponible, pero ya no tenemos por qué sufrir. ¡Hemos sido salvados por April!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica al viejo y entrañable estilo.
LO QUE SI: Muy interesante guión. Gráficos 2D excelentes. Puzzles muy buenos. Sonido y voces de primera. Subtítulos. Diversión asegurada.
LO QUE NO: El árbol de diálogo puede resultar tedioso si no estamos dispuestos a disfrutarlo. Los personajes en 3D tienen algo de "serrucho". Por ahora, está sólo en inglés.

92%

FICHA TECNICA

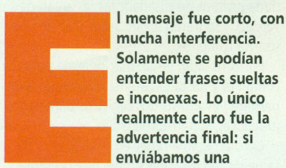
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Talonsoft / Take2 Interactive
INTERNET: www.talonsoft.com/products/mg.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa aceleradora 3D, 450 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Martian Gothic Unification

Tripulación: manténganse solos, y sobrevivan

Por Hernán Fernández



El mensaje fue corto, con mucha interferencia. Solamente se podían entender frases sueltas e inconexas. Lo único realmente claro fue la advertencia final: si enviábamos una operación de rescate debíamos prevenir a la tripulación que estuvieran solos, que sobrevivieran...

Este comienzo un tanto dramático es gran parte de lo que ambienta a MGU. Estamos en el año 2019, hace casi un año se perdió todo contacto con base Vita instalada en Marte para investigar la posible existencia de bacterias microscópicas marcianas. Tras un aterrizaje de emergencia en Marte la tripulación llega a la base casi sin equipo ni aire. Solo los trajes con muy poco oxígeno, unos radios y un par de cosas inservibles. Y haciendo caso al mensaje cada uno entra por una puerta distinta de la base.

MGU es un juego de horror al estilo Alone in the Dark o Resident Evil, con fondos estáticos y personajes animados en 3D, ambientado en un futuro cercano... pero tranquilos, acá también hay zombies.

Los tres personajes: la microbióloga Diane Matlock, el enviado del gobierno Martin Karne -mucho músculo, poco cerebro, como lo dice el apellido- y el experto en Inteligencia Artificial Kenzo Uji, van a encontrar la base vacía, salvo por la gran cantidad de cadáveres que hay en los pasillos. El problema es que estos cadáveres están demasiado vivos para estar muertos, y nos perseguirán continuamente para chuparnos los ¡¡¡Cerebrossss!!! Y como nuestros nuevos amiguetes están más muertos que Colón no pueden morir, así que hay que correr como Ben Johnson, ya que con las armas solamente vamos a ganar solo unos preciosos segundos que nos van a servir para escapar.



Algo a lo que los usuarios de PC no nos acostumbramos es a no poder grabar cuando queramos. Igual que en los juegos de consolas solamente vamos a poder hacerlo accediendo a algunas computadoras que hay repartidas por la base... pero además vamos a tener unos pocos slots en cada una, totalizando 51 grabaciones como máximo... eso para un usuario de PC es muy poco tratándose de unas 40 horas de juego.

Algo a destacar es el ambiente creado con los excelentes fondos, los sonidos, la música que acompaña los momentos de acción y suspenso, y la poca iluminación de la mayor parte del juego. Los fondos prerenderizados son en 640x480 -la única resolución disponible- pero de muy buena calidad. Los personajes y bichos desentonan un poco con el fondo, ya que resultan un poco simples a pesar de usar placa aceleradora, y las animaciones tampoco son de lo mejor... no sabemos quién es más zombie, si los zombies o nuestros personajes. Hablando de los personajes, algo interesante es que vamos a poder controlar a cualquiera de los tres en el momento que queramos. En realidad resulta necesario porque continuamente vamos a tener que usar a un personaje para ayudar a algún otro. Pero siempre estando solos; no quieran saber la cosa asquerosa que pasa cuando se juntan... puajj.

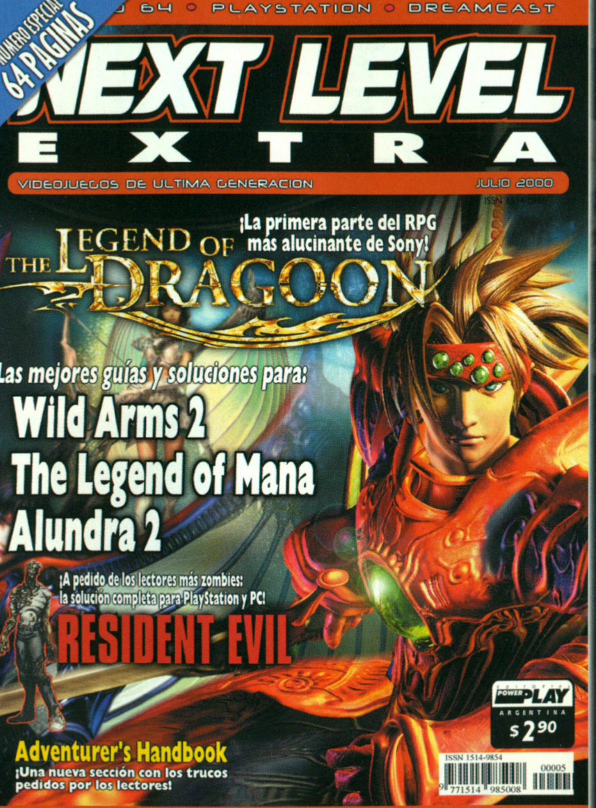
El control es cómodo, solo algunas pantallas con la cámara mal ubicada resultan molestas, pero nada grave. El sonido y la música son algo destacable, los sonidos por lo realistas y dramáticos, y la música porque más allá de cansarnos resulta necesaria, y acompaña siempre a la historia cambiando la intensidad cuando pasa algo, manteniéndonos atentos a todo. Algunas de las pocas cosas flojas es que resulta un poco simple y lineal, casi todo el tiempo lo pasamos buscando la llave para tal puerta o usando un objeto con otro, sin existir la posibilidad de resolver los enigmas de otra manera.

En fin, mientras esperamos a Alone in the Dark IV, MGU es una interesante alternativa con una excelente historia y muy buen ambiente. Lamentablemente, el combate resulta medio simple y al haber poca munición hay que estar todo el tiempo corriendo. Y si les agarra miedo pueden llamar a sus mamás para que no los deje tanto tiempo solitos...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de horror en 3D al estilo Alone in the Dark o Resident Evil.
LO QUE SI: La historia, los diálogos, el sonido, la música y el ambiente.
LO QUE NO: La pobre animación, las pocas grabaciones que podemos hacer. ¡A veces nos pueden hacer calentar esos zombies!

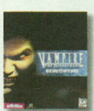
78%


LOS CIENTIFICOS LO HAN CONFIRMADO:
EXISTE VIDA DESPUES DE LA PC
PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA
Nro 18 • JULIO 2000
DREAMCAST
Informe especial
¡Te contamos todo lo que se viene!
Revisamos 44 juegos
MDK 2
¡Uno de los arcades más poderosos del año!
¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!
CHRONO CROSS
MARVEL VS CAPCOM 2
FIFA 2001
POWER PLAY ARGENTINA
$4.90
ISSN 1514-0466
¡PLAYSTATION2: LA DESARMAMOS Y TE LA MOSTRAMOS POR DENTRO!
NUMERO ESPECIAL 64 PAGINAS
64 • PLAYSTATION • DREAMCAST
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
JULIO 2000
¡La primera parte del RPG más alucinante de Sony!
THE LEGEND OF DRAGOON
Las mejores guías y soluciones para:
Wild Arms 2
The Legend of Mana
Alundra 2
¡A pedido de los lectores más zombies: la solución completa para PlayStation y PC!
RESIDENT EVIL
Adventurer's Handbook
¡Una nueva sección con los trucos pedidos por los lectores!
POWER PLAY ARGENTINA
$2.90
ISSN 1514-9854
¡Y UN POSTER DOBLE DE THE LEGEND OF MANA Y SPACE CHANNEL 5!
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

PROMEDIO
58%

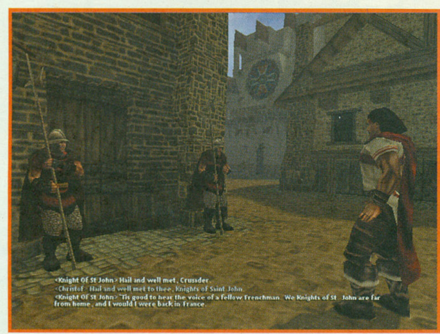
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nihilistic Software / Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa aceleradora 3D, 500 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Módem e Internet.



Vampire
The Masquerade Redemption

Abrazame y decime Vampiro



Por Maximiliano Ferzzola

Pobre, pobre de mí... Y eso que mi madre ya me había advertido: "No confiés en la buena voluntad de los extraños". Soy muy confiado. Ese es mi peor defecto. Primero fue la película de Spawn, después mi novia que me dejó por mi mejor amigo y, ahora... ¡esto!

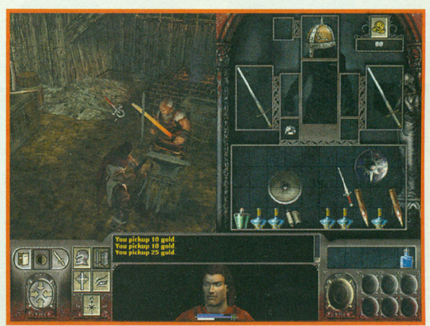
No les voy a mentir, esperaba este juego desde que me enteré que se estaba trabajando en él. Pasé con Vampiro: Edad Oscura y Vampiro: La Mascarada las mejores sesiones de rol tradicional que se puedan imaginar; de hecho todavía conservo mi personaje, un Malkavian de generación nueve que tiene la re-chapa. Y me duele en el alma decir que este juego no es lo que todos esperábamos. Decepcionante es la palabra para caratular esta producción de los muchachos de Nihilistic...

Antes de ponerme a jugar Vampire: The Masquerade Redemption, vino un sujeto que ya lo había visto y me dijo: -¡Es malísimo! ¡Apesta más feo que mi abuela muerta! Bah, ¿qué sabe este desgraciado? ¡Yo soy el dueño de la verdad! -me dije para mis adentros. No quería reconocer lo obvio hasta que... ¡sucedió! Uno de los problemas que resaltaba este pibe era el AutoSave. Por ahora, en VTMR no se puede salvar cuando uno quiera. Es más, uno ni se entera cuándo o dónde salva el juego. En un principio esto no es demasiado problema porque VTMR salva a cada rato, por lo que no hay necesidad de volver a repetir escenas demasiado largas. Pero avanzando en el juego y dentro de lo Dungeons salva únicamente cuando se avanza un nivel. Y, si perdemos, tendremos que volver a repetir todo el nivel desde el principio. Puede resultar muy frustrante y más cuando aparecen los bosses del Dungeon. - Pero bueh, se la perdono -me dije- después de todo con la calidad gráfica que tiene no todo pueden ser rosas.

El drama vino cuando, por mea culpa, al querer retornar a una partida grabada, en vez de Load Game puse New Game. Y luego, la sorpresa: ¡El maldito juego me sobreescribió la partida anterior con la que había comenzado por error! ¿Se imaginan? Y a partir de ese momento me volví más crítico con este émulo de Diablo sazonado con toques a lo Anne Rice. Pero antes de pasar a tirarle a Vampire: The Masquerade Redemption con todo mi arsenal verborrágico, pasaré a perfumarlo con el aroma de esas grandes virtudes que he podido encontrar. Lo primero, y lo que creo que logra que este juego no se hunda del todo, es la MARAVILLOSA historia que narra.

El cruzado y la monja: un culebrón venezolano

VTMR empieza en la Edad Oscura (medioevo) y sigue desarrollándose hasta The Masquerade (tiempos modernos) y durante todo este lapso vemos transcurrir la historia de Christof, quien en un comienzo es un noble Cruzado, casto y puro de corazón, que lucha contra las demoníacas hordas del mal con el sosiego de su idealismo a punta de espada. Pero Christof comete un error; se enamora de Anezca, una monja del convento de Praga que suele cuidarlo en tiempos de necesidad. Al declararle su amor, Anezca, sin rechazarlo, se da por perdida ante su todo pia-





doso Dios. Cuando Christof se percata de su error, al ver que su lujuria arrastraría a un alma inocente a la perdición eterna, abandona por la noche la segura estancia del templo sagrado. Ahí es cuando el Clan de los Brujah aprovecha para Abrazarlo (así se dice cuando un Vampiro convierte a otro) y unirlo a su causa. ¡Imagínense un noble cruzado convertido en uno de los hijos de Caín! Ese pesar, agravado por su amor imposible hacia Anezca, unen una brillante historia que puede, aunque nos aburra el juego, lograr que nos pasemos horas frente al monitor solo para ver el desenlace.

Otra virtud que resaltar cual perla en el barro es el genial apartado visual. Desde los gráficos hasta el diseño de arte, desde las impecables texturas hasta la calidad, y la cantidad, de los polígonos. Muy bueno. El complejo y sólido Modo Multiplayer le agrega otro punto (aunque decepcionante) a esto que podría haber sido, sin lugar a dudas, un clásico entre clásicos. Y, por último, la correcta adaptación del juego de rol de White Wolf al mundo de los videojuegos. Los clanes, las disciplinas y la ambientación que los fanáticos agradecemos. ¿Dónde está la macana?, se deben preguntar ustedes. Bueno el AutoSave apesta. Segundo, la escasa, para no decir nula, inteligencia artificial de los enemigos. Tercero... las batallas. Y acá voy a hacer un punto y aparte porque este error merece su párrafo particular.

Las vatayas y la "Intélinjensia hartifishial"

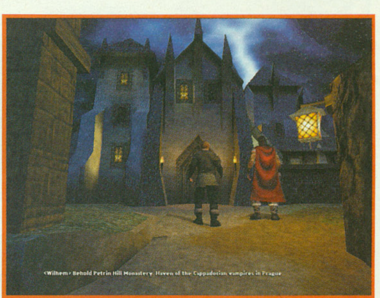
En los RPG como Baldur´s Gate, controlar varios personajes a la vez no es problema gracias al sistema de pausa y asignación de comandos. Pero en Vampire: The Masquerade Redemption, este sistema desgraciadamente no existe. Es de suponer que la gente de Nihilistic confió en que la Inteligencia Artificial de los personajes acompañantes sería tal que podrían, sin nuestra ayuda, desempeñarse bien en las peleas. Pero no, los giles de nuestros compañeros o se mandan a mudar siguiendo a una apestosa rata cuando nosotros necesitamos ayuda con los cinco Nosferatus que nos apalean o se meten solitos en la boca del lobo para morir como perros. Mal, muy mal... Para peor, si pasamos a controlar el personaje que se nos pianta por burro, el otro se nos descontrola cuando lo dejamos a la merced de la supuesta inteligencia de nuestras PC. Una macana, para no decir otra cosa.

Lo peor de lo peor

Por ahí muchos puedan perdonar todos estos errores con tal de ver una maravillosa narración gráfica en acción. Pero confíen en que pronto se van a aburrir de Vampire: The Masquerade Redemption. Porque más allá de sus virtudes o defectos no deja de ser solo un repetitivo juego de Dungeons al mejor estilo Diablo. O sea, ta ta ta historia ta ta ta Dungeon ta ta ta historia ta ta ta Dungeon y así ad infinitum. Un juego en donde para vencer tenemos que matar a diestra y siniestra para ser el más grosso y donde la experiencia es lo crucial. Esto se puede entender en juegos basados en el cuadrado sistema de reglas de AD&D (ok, ok, no me odien) pero en una maravilla lírica como puede ser vampiro bien dirigido, ¡NO!

¿Por qué comprarlo, entonces?

Por las virtudes antes mencionadas y porque Nihilistic promete para comienzos del mes sacar un patch que subsanará la mayoría de los errores: Podremos salvar en cualquier lado, se podrá pausar el juego en las batallas y asignar los comandos, se mejorará el juego Multiplayer y algunos de los atributos y, según dicen, mejorará la inteligencia artificial de los personajes. Desgraciadamente, aún con la ayuda de este parche, Vampire: The Masquerade Redemption no dejará de ser un juego en donde la única finalidad será la de recorrer Dungeons haciendo nuestros vampiros más grossitos para que puedan enfrentarse con las vicisitudes futuras. ¡Una lástima!



Un vampiro que se desangra

Lo único que podría haber salvado a este Vampire: The Masquerade Redemption del fracaso es el prometidísimo modo Master que nos permitiría diseñar y dirigir nuestras propias partidas virtuales vía Intranet o Internet. En gran parte este modo fue lo que generó la expectativa que rodeó al juego, ¿o no? Bueno, Nihilistic prefirió vender esta opción en un futuro paquete separado del juego. ¡Gran error! La opción Multiplayer que viene ya incluida en el juego analizado aquí, sin dejar de ser buena, no es lo prometido. Ya hay aventuras diseñadas que aquél que oficia de Server puede usar para hacer de Master. Pero con el tiempo las pocas aventuras que hay se hacen pocas y aburridas...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG basado en el juego original de lápiz y papel.
LO QUE SI: Los gráficos y la historia.
LO QUE NO: La decepción después de meses de espera de encontrarnos con esto, que sin ser malo no es lo prometido ni lo esperado.

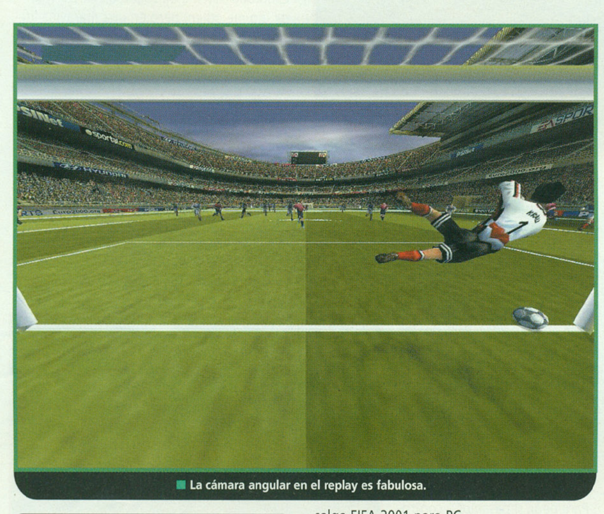
58%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.easportseuro2000.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 70 MB libres en el disco rigido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, modem o cable serial.

Euro 2000

El mundial del viejo continente



La cámara angular en el replay es fabulosa.

Por Diego Vitorero

Para vos que vibrás con el deporte por excelencia. Para vos que no te perdés ningún partido. Para vos que lo único que haces es pensar en la redonda y necesitas esa cuota de fútbol que alimenta tu ego deportivo. ¡Para vos, la copa UEFA de la mano de la fábrica que cumplir sueños, Ea Sports!

Tal como lo hiciera hace casi dos años con Road to World 98, EA Sports toma la mejor licencia del momento y la vuelca a otra de sus excelentes producciones. En esta oportunidad el turno es para la copa UEFA.

Manteniendo algunos rasgos que son característicos a la serie FIFA, Euro 2000 aporta lo suyo y, por momentos, con pequeñas mejoras que le juegan en contra a su hermano más cercano, por lo menos hasta que salga FIFA 2001 para PC.

El torneo más importante de Europa (para los especializados en el tema es como un mundial sin Argentina y Brasil) dio su pitazo inicial el 10 de junio pasado. Por primera dicho vez el certamen es jugado en dos países simultáneamente, en este caso Bélgica y Holanda. Para cuando estén leyendo estas líneas la copa UEFA ya habrá coronado un nuevo monarca, ya que finalizó el 2 de julio. Si les interesa obtener más información al respecto pueden visitar su página oficial en www.euro2000.org.

El juego es impresionante como todo lo que EA hace, pero por desgracia (como desde hace un par de años) hay algunas características que se mantienen intactas, como la jugabilidad por ejemplo. Para que no haya confusiones, es un punto fuerte del juego, pero no estaría nada mal que los programadores dejen un poco de lado el tono arcade que predomina en los juegos de EA y se dediquen a hacer algo con un poco más de realismo, por lo menos en cuanto a la jugabilidad, tal como lo viene haciendo, sin tanta calidad por el momento, Fox Sports, alias "el zorro digital" para los amigos.

Euro 2000 nos da la posibilidad de tomar el control de cualquiera de los 50 equipos que estuvieron en la clasificación para la copa. Podemos darnos el lujo de comandar a los jugadores más importantes del momento, como puede ser David Beckham, Patric Kluivert o el holandés Edgar "hacha" Davis. Si no queremos jugar el campeonato desde principio a fin, eventualmente podemos elegir otro de los modos de juegos disponibles, como ser un Amistoso, Desafío o Gol de Oro.

La ambientación es bárbara, Motson y Lynam, dos comentaristas que todos lo seguidores conocen, están al tanto de todo lo que pasa en los encuentros, relatan los partidos con precisión y cada tanto dan alguna opinión personal de lo que acontece a cada momento. Como complemento, las tribunas gritan todo el tiempo. Cuando hacemos una buena jugada, un pase o un movimiento, la platea aplaude reconociendo nuestro esfuerzo, pero también silba expre-









sando su bronca en el momento que somos derribados y el árbitro no cobra la infracción.

¡Dame más, quiero más!

En esta oportunidad los entrenamientos son más completos. Disponemos de nada menos que 24 técnicas diferentes para practicar, como boleas, palomitas, centros al área o pases rápidos, algunos movimientos especiales y otras más que nos serán de gran utilidad para no dar ventaja en los encuentros. Estas técnicas están divididas en seis categorías, a saber: Ataque, Movimiento, Pases, Primer Toque, Entradas y Técnicas Especiales. Lo mejor es que el adiestramiento incluye en todo momento un asistente dándonos ayuda sobre cómo hacerlas y qué combinación de botones usar para cada una de las técnicas. Esta es una muy buena opción para los menos experimentados que no la tienen clara con la gran variedad de movimientos con las que cuenta el juego.

Por otro lado, el replay después de anotar un tanto ha sido optimizado dando un agregado que bien vale la pena destacar. Son tan buenos como ver un gol en vivo y en directo.

Algo que identifica a EA Sports es el diseño que impera en todas su obras. Tanto la arquitectura general del juego como los modelos de los jugadores es algo que viene escalando posiciones año tras año. En esta ocasión hay más polígonos en cada uno de los competidores, dándole un atractivo sin igual. Aunque esto tiene sus contras. Hoy en día no todos cuentan con una máquina que se pueda bancar las exigencias gráficas y de procesamiento que el juego impone, haciendo que en ocasiones se torne algo lento.



Entonces...

Dejando de lado pequeñas características que se vienen repitiendo desde algunos años en los juegos de la compañía, Euro 2000 se perfila como otro clásico en su categoría, innova en algunos aspectos pero se torna repetitivo en otros. Al mismo tiempo que teníamos en la editorial Euro 2000 llegaba FIFA 2001 para PlayStation2 (pueden ver la nota en nuestra revista hermana, Next Level) pero nos desilusionó bastante, justamente porque es más de lo mismo.

Hay que ver que cosas nuevas nos traerá la siguiente versión de la saga más popular en juegos de fútbol de PC para este año.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Toda la emoción de torneo más importante de Europa en nuestra PC.
LO QUE SI: Gráficos y diseño en general. Ambientación. El replay y el entrenamiento.
LO QUE NO: Ya es hora que algunos aspectos cambien. Altos requerimientos técnicos.

89%

PROMEDIO
83%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Unicamente en la misma máquina.

PC Fútbol 2000

Viví el Clausura desde tu PC

Por Diego Rivas

Como cada uno de los últimos años. Dinamic, aprovechando el engine diseñado para el PC Fútbol 2000 español, lanza una gran variedad de títulos similares. Este año realizando un proyecto más ambicioso agregó al archi conocido título español el PC Real Madrid 2000, PC Atlético Madrid 2000, PC Selección española Eurocopa 2000, Euroleague 2000 y obviamente PC Fútbol Clausura 2000.



Finalmente PC Fútbol Clausura 2000 está entre nosotros. Para aquellos que jugaron PC Fútbol 2000 en cuanto a juego se refiere no van a encontrar novedades, ya que el juego en sí mismo no varía aunque sí pierde en cantidad de equipos y ligas a elegir (recordemos que PC Fútbol 2000 te dejaba seleccionar equipos de España, Italia, Inglaterra, Francia y Alemania y hasta equipos de la 4ta. división). Para los que se quedaron en la versión anterior del PC Fútbol local, notarán progresos en las tácticas del juego y en la base estadística.

El fútbol siempre presenta variantes

PC Fútbol Clausura 2000 presenta 2 variantes del mismo juego. La primera opción consiste en el Manager donde podés realizar una carrera desde entrenador si lo único que te interesa es el control del equipo, hasta la de un auténtico manager donde no sólo tenés que ocuparte de la táctica propia y del rival de turno sino que también debes manejar las finanzas del club, la contratación de los empleados que te ayudarán en la ardua faena de convertirte en un manager exitoso y hasta la construcción y mejora del estadio. A esta variante del juego podés jugarla en una forma más simple arreglando contrato con el equipo que te interese al principio de la temporada o bien jugar en la variante más complicada, y más real por otra parte, que es "haciéndose desde abajo", es decir comenzar con un equipo del Nacional B que no tenga ambiciones o presupuesto para ascender y usarlo como vidriera para que te contraten equipos más poderosos. La otra opción de juego que se puede elegir es la competencia virtual donde podés jugar un campeonato o una liga con equipos de todo el mundo.

Para aquellos de ustedes que vienen siguiendo la saga de los PC Fútbol, notarán que Dinamic se decidió a abandonar la cuenta de la cantidad de PC Fútbol que lanzaba para comenzar a utilizar el año de lanzamiento en el título. PC Fútbol 7 le ha dejado su legado a PC Fútbol 2000. Y aunque los basamentos del juego continúan siendo los torneos españoles, en este nuevo PC Fútbol nos encontramos con una serie de cambios que difícilmente puedan pasar inadvertidos

La Táctica

De los progresos que presenta PC Fútbol Clausura 2000, el mejor es sin dudas el manejo de los jugadores a lo largo y ancho del terreno. Para esto uno posee el campo de juego dividido en 20 sectores y por cada uno de ellos se puede definir cómo deben estar ubicados sus jugadores tanto cuando uno posee la pelota como cuando se encuentra defendiendo, pudiendo ver los desplazamientos de cada jugador ante diferentes jugadas. Además uno puede diseñar diferentes tácticas por lo que sólo con este punto uno tiene



para divertirse por largo rato.

En cuanto a los jugadores, los mismos están calificados en 17 parámetros distintos, algunos generales, otros específicos y otros vinculados a los disparos, lo que termina brindando una calificación general del jugador. Todos estos datos conjuntamente con la información del desempeño que tiene el jugador en cada puesto del campo y de cuál es su pierna habilidosa hacen que puedas perfeccionar al equipo constantemente. Creo que este punto PC Fútbol se ha convertido en el simulador de juego más preciso en el mercado.



Maldito Partido

Acá es donde el juego empieza a perder puntos. Por años, los amantes de los juegos tácticos hemos esperado que un simulador pudiera representar fielmente un partido de fútbol. Y por años, Dinamic nos ha decepcionado. Bueno, para qué mentirles, este año no es la excepción. Es justo reconocer que no es un problema de la empresa sino que es un punto que la industria no ha podido resolver. Otras compañías lo han obviado directamente, Dinamic al menos lo continúa intentando. El partido presenta cuatro opciones de tipo de partido. Dos de las cuales son injugables y una no presenta emoción. De las injugables, la menos lamentable es el Interactivo. Esta opción es mala en especial cuando uno la compara con otros juegos interactivos como FIFA, pero al menos uno puede utilizar como excusa que no es la idea principal del juego y que si uno quiere jugar programas especialmente desarrollados con esa intención. Especial. La opción Visualizado es sencillamente abominable. Ver los movimientos de los jugadores es para ponerse a llorar. La lógica de las jugadas no se queda atrás. Los jugadores no encaran cuando aparecen espacios libres para hacerlo. Los pases parecen dados por chicos de 5 años. Nunca un cambio de frente, nunca un amague efectivo. Y para colmo, aunque se puede elegir la duración del partido, uno está obligado a que por lo menos el mismo dure 10 minutos ya que sino casi no se generan situaciones de riesgo. Sin palabras.

La opción de resultado pierde emoción ya que uno no vive el partido, por lo que deja como una variante de juego la opción Resumen donde uno ve un campo de juego y unos puntos representando a los jugadores. No es una mala opción pero no es la óptima tampoco. No puedo entender cómo nadie explotó el engine utilizado años ha por el Player Manager en la Amiga. O bien la opción de mostrar sólo las jugadas de riesgo como lo hacía el Football Manager de la Commodore 128



La base de Datos

PC Futbol además de un juego táctico es un gran archivo de datos. Uno puede encontrar toda la información vinculada a cualquier equipo y técnico de la primera división. Además están todos los datos estadísticos de los jugadores, la trayectoria, las principales características y un anecdotario sobre su vida deportiva. Lamentablemente, no aparecen las fotos, un agregado que sí tiene la versión española.

¿Y vos pensás que sabés de fútbol?

Como último punto a cubrir queda el FutbolQuiz, una especie de multiple choice que brinda el juego, donde a través de una simulación de un partido uno va contestando preguntas relacionadas al fútbol local e internacional. Algunas sencillas, algunas difíciles, otras sencillamente imposibles. Un juego de preguntas y respuestas para jugar en forma solitaria o contra otra persona.

Resumiendo

PC Fútbol Cláusura 2000, al igual que su símil español, ha hecho grandes progresos si lo comparamos con su versión anterior, especialmente en todo lo vinculado a la táctica de juego. Aunque la visión del partido propiamente dicho continúa siendo un punto a resolver. Si no sos hincha de River o de Boca no lo descartés, en estos tiempos que corren puede ser tu única opción de ver a tu equipo campeón.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un manager de fútbol argentino.
LO QUE SI: Las tácticas. La Base de Datos.
LO QUE NO: El Partido Visionado de Fútbol. Un insulto al deporte.

83%

AMD Thunderbird

El trueno de Advanced Micro Devices

Por Mariano Firpo

Hace tiempo que AMD plantea una dura batalla en el campo de los microprocesadores. El Athlon, su última carta de triunfo, tenía una excelente performance a frecuencias menores a los 750 MHz pero, a medida que las velocidades aumentaban, las comparaciones con sus competidores le daban la victoria a Intel. ¿Por qué un Athlon de 700 MHz superaba a su par Coppermine mientras que a 1GHz Intel es un claro vencedor?

Mientras que la nueva línea de Intel mantenía una cache L2 -interna- a la frecuencia del núcleo, AMD trabajaba con una externa variando entre un 50 y un 33% de la velocidad del micro. Por ejemplo, un Athlon de 800 MHz tenía su cache L2 trabajando a 320 MHz -un 40 % respecto del núcleo-, mientras que los CPU que corrían entre 900 y 1000 MHz tenían la cache a un tercio de su velocidad -por problemas de arquitectura-. Esto forzaba al micro a esperar hasta dos ciclos la información proveniente de la cache. Así, AMD perdía la carrera contra Intel, aunque el refuerzo venía en camino...

El Athlon Thunderbird tiene unas cuantas mejoras sobre su viejo hermano, entre las cuales se pueden mencionar una cache L2 integrada (on-die) que trabaja a la misma frecuencia de reloj del núcleo. Esta memoria ha disminuido de 512 Kb -usada en el viejo Athlon-, hasta los 256 Kb actuales integrados en la matriz. Este proceso ha hecho más complejo al Thunderbird, que ahora cuenta con 37 millones de transistores, 15 millones más que el Athlon clásico. Una de las desventajas de los nuevos procesadores de AMD es su alto consumo: alrededor de 50W. Estos micros, adictos al voltaje, pueden producir algún tipo de inconvenientes si nuestro gabinete no dispone de una fuente lo suficientemente grande y poseemos gran cantidad de dispositivos o periféricos. Lo recomendable es tener como mínimo una fuente de 250 W y de esta manera aprovechar todo el poder del trueno de AMD sin cuelgues.

¿Socket A o Slot A?

La cache externa del "viejo"Athlon hizo que se tuviera que migrar a un sistema de cartuchos (similar al Slot 1 de Intel), llamado Slot A. Eso produjo un aumento de los costos que no pareció beneficiar a ninguna de las dos compañías, que ahora han vuelto al antiguo sistema con algunas remodelaciones. El Socket A es una versión similar al Socket370 pero cuenta con 462 pines de conexión. También existen algunas versiones Slot A de los microprocesadores Thunderbird, los cuales por ahora tienen soporte con el chipset KX133 de Via Apollo (que presenta algunos problemas de incompatibilidad) y el chipset 750 de AMD, pero se sabe que al mercado no llegarán las versiones en cartucho. Via Apollo ya ha anunciado el KT133 que está expresamente diseñado para soportar los nuevos truenos en versión Socket A y tiene las mismas características que el KX133. Advanced Micro Devices tiene en preparación un nuevo chipset, el AMD 760, que se espera tenga soporte para ATA-100, FSB de 266 MHz y memorias DDR-SDRAM, lo cual presenta claras ventajas sobre el modelo de Via Apollo.

Cuando los Celeron se volcaron al Socket dejando de lado el Slot 1, una serie de adaptadores aparecieron en el mercado. Con ellos se podía usar un Celeron PPGA en un motherboard de buena calidad que tuviera soporte para cartuchos. Esta transición no va a ser posible con el Thunderbird -según AMD- por lo que para hacer nuestro upgrade deberemos comprarnos un nuevo motherboard. Esta decisión puede molestar a aquellos que ya posean un Athlon -Clásico- y quieran hacer el upgrade, pero por otro lado podemos quedamos tranquilos ya que ninguno de los inconvenientes que surjan van a ser causados por un adaptador de mala calidad.

La relación precio-calidad

El Thunderbird es un microprocesador con mucha fuerza y aunque vence a su competencia en casi todos los aspectos tampoco obtiene una gran distancia en los diferentes benchmarks (testeos de velocidad). Los precios de salida en USA varían entre 320 dólares para la versión de 750 MHz y 990 dólares para el micro de 1 GHz. Estos precios son similares a los del Athlon común y más accesibles que los que Intel nos ofrece. En lo que a juegos se refiere, un Thunderbird puede darnos entre un 5 y un 20 % más FPS -cuadros por segundo- que su competidor a la misma velocidad de reloj. Si tenemos en cuenta que el precio y las nuevas cualidades del chipset AMD760, podemos decir que existe un salto importante en lo que a tecnología se refiere. El Athlon ha tenido algunos inconvenientes como incompatibilidad con las GeForce o problemas de energía. Intel ha tenido problemas con sus mothers al incluir el Memory Transfer Hub -para soportar las memorias SDRAM- y su nuevo chipset parece lento en comparación con el antiguo BX. Las dos empresas necesitan pulir algunos aspectos pero la batalla sigue en el campo de los microprocesadores, en donde la nueva catapulta de AMD pude dar algunas ventajas estratégicas. Habrá que esperar la salida del Duron o Spitfire -un micro económico de AMD- y la nueva generación de Intel, el Willamette, para ver de qué lado están los dioses.

3dfx Voodoo5 5500

Todo lo que querías saber sobre la nueva placa de 3dfx

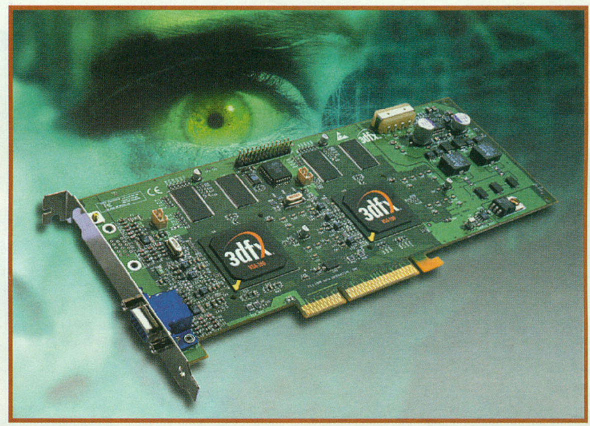
Mientras estábamos realizando esta revista, 3dfx anunció la salida de su nueva y prometedora placa de video, la Voodoo5 5500. Luego de muchas idas y venidas, e incontables demoras -la placa originalmente iba a estar disponible para Diciembre del año pasado-, la compañía presenta este nuevo hardware, que seguramente estará disponible en el país en muy poco tiempo. Para que puedan ir comparando las características de esta placa y las de la competencia, realizamos este completo informe en donde podrán apreciar con lujo de detalles qué promete esta nueva Voodoo5, como también así los planes futuros de la empresa.

Por Martín Varsano

Recapitulando

Como mencionamos en el número anterior, 3dfx tuvo bastantes problemas con la salida de esta nueva placa. Las primeras noticias de la misma fueron a mediados del año pasado, cuando la compañía anunció con bombos y platillos que su nuevo chiche iba a estar disponible para fines de 1999. Lamentablemente, en Noviembre 3dfx tuvo que anunciar que tanto la Voodoo4 como la Voodoo5 iban a estar listas para Marzo o Abril.

Como todos ustedes saben, en el mundo de computación nunca se pueden cumplir las fechas como se estipulan, y por ese motivo la nueva placa de 3dfx estuvo disponible para mediados del mes pasado -en el momento que estábamos realizando esta nota-. Como pueden imaginarse, aún no tuvimos la oportunidad de contar con una placa "versión final" para revisarla como corresponde, pero como suponemos que de todas formas quieren saber más en detalle cuáles son sus características principales, hemos preparado este informe para que puedan apreciar el producto más reciente de 3dfx.



Un análisis más profundo

La Voodoo5 5500 AGP contiene dos procesadores VSA-100 de 166 Mhz corriendo en una versión modificada de "SLI". De acuerdo a la gente de 3dfx, cada procesador toma una parte del cuadro, procesándolo en paralelo con el otro VSA-100. Luego el trabajo conjunto se une y es mostrado en la pantalla. Cada uno de estos procesadores tiene 32 MB de SDRAM (de 166Mhz), dándole a la Voodoo5 una memoria total de 64 Megabytes.

Todo este poder permite que finalmente 3dfx llegue al terreno en donde sus pares ya están retozando mansamente, soportando colores de 32 bits, texturas mayores a 256x256, un Z-Buffer de 24 bits, varias formas de compresión de texturas, el T-Buffer, que permite efectos que hacen que este tipo de placas se acerquen cada vez más a lo que es la realidad (esto lo vamos a ver en detalle más adelante en la nota), y una de las características más esperadas: Anti-Aliasing en pantalla completa.

Muchos de ustedes comprenden rápidamente las prometedoras opciones de la Voodoo5 5500, pero seguramente otros no tienen la menor idea de lo que estamos hablando. Para hacer más sencilla nuestra explicación, vamos a detallar cada una de las características de la placa:

Tecnología T-Buffer

• Full Screen Anti-Aliasing

Esta técnica, que está inspirada en un método de renderización en tiempo real muy costoso (llamado Acumulation Buffer). Este método realiza múltiples renderizaciones de un elemento, combinándolo varias veces para conseguir las capas de efectos que componen la imagen final. Fantástico, pero ¿qué es lo que realmente hace? Con esto se puede conseguir el



IntelliEye™

La tecnología IntelliEye, exclusiva de Microsoft representa el mayor avance tecnológico desde la invención del mouse...El reemplazo de las partes macánicas y móviles de este mouse por un sensor óptico que fotografía la superficie sobre la que se encuentra unas 1500 veces por segundo brindan una suavidad de desplazamiento y una precisión jamás alcanzadas hasta ahora.
http://www.microsoft.com/spain/hardware/ratones/

precisión

tecnología

Microsoft

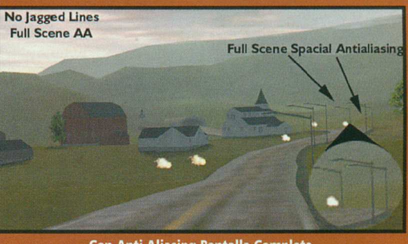
www.microsoft.com/mouse

Conseguílos en: Compumundo • Garbarino • CD Market
Wall Mart • EXXO • Supermercados Libertad

¡Adiós serruchos!



Sin Anti-Aliasing



Con Anti-Aliasing Pantalla Completa

famoso efecto de anti-aliasing en tiempo real en pantalla completa, algo que obviamente antes era imposible de hacer en una placa hogareña.

Este efecto, que es conocido por todos los que alguna vez utilizaron un programa de retoque fotográfico (como por ejemplo PhotoShop), permite reducir el efecto serrucho en las líneas de un objeto renderizado, mediante la aplicación de pixeles para completar los bordes. Como resultado, los bordes parecen fundirse con el fondo, como se puede apreciar en el cuadro de la página anterior.

Este proceso también elimina el molesto efecto "moiré" que afecta a algunas texturas.

La Voodoo5 5500 AGP utiliza dos métodos de anti-aliasing, de dos vías y cuatro vías (2WJSAA y 4WJSAA).

• Depth of Field Blur

Depth of Field es una técnica que permite desenfocar ciertas partes de una imágen. Esto permite que se pueda colocar a un personaje al frente de una escena, desenfocando el fondo, algo muy utilizado en cine y fotografía.

• Motion Blur

Con Motion Blur podemos crear la ilusión de que un objeto se está moviendo desenfocándolo ligeramente, creando algo así como una estela tras del mismo.



Depth of Field y Motion Blur.

Esto también se puede utilizar para exagerar la sensación de velocidad, en el caso de un efecto especial (por ejemplo, una nave espacial entrando al hiperespacio).

• Soft Shadows and Reflections

Al contrario de lo que solemos ver en los videojuegos, las sombras que proyectamos en la vida real son mucho más sutiles y tenues. 3dfx soporta por hardware este tipo de efectos con el uso del T-Buffer.

• 2 way SLI scalability

La Voodoo5 5500 utiliza dos procesadores VSA-100 para mejorar la perfomance. La Voodoo4 va a utilizar un solo procesador, mientras que la Voodoo6 tendrá 4 procesadores. Si todo este poder no les alcanza, pueden vender la casa y comprarse la placa que planea sacar Quantum 3D, ¡que va a tener 32 procesadores VSA-100!

• 1x/2x/4x AGP with Full Sideband Support

• 32-bit rendering / 32-bit textures

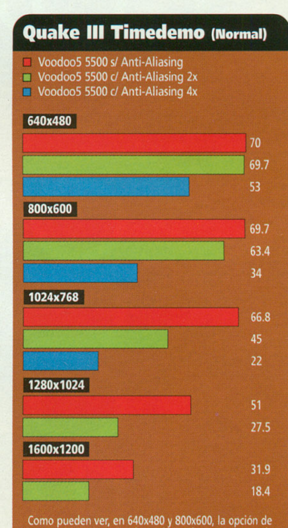
3dfx dio por fin el paso necesario, incorporando soporte para colores de 32 bits en la Voodoo5 5500.

• 2048x2048 Maximum Texture Size / DXTC & FXT1 Texture Compression

Otra característica que la competencia de 3dfx ha establecido como estándar hace un buen rato. El soporte para compresión de texturas permite que la Voodoo5 utilice menos ancho de banda y memoria en texturas que son más grandes. El segundo método de compresión (FXT1) es propietario de la compañía, mientras que el primero pertenece a DirectX.

Todo muy bonito... ¿y la velocidad?

Como pudieron ver en las características mencionadas, la placa tiene algunas opciones realmente interesantes. Ahora bien, lo importante de todo esto es conocer cuál es la velocidad final de la placa, comparada con la competencia, y cómo se ve reflejada la opción de Anti-Aliasing en los cuadros por segundo. Haciendo un test con el Quake III Arena, comprobamos el impacto del Anti-Aliasing 2x y 4x. Estos fueron los resultados:



Como pueden ver, en 640x480 y 800x600, la opción de AA 2x prácticamente no hace decaer los CPS, pero en la segunda resolución la opción de AA 4x hace que perdamos un 50% de perfomance. En las resoluciones mayores, la caída de CPS hace que la opción no sea práctica, aunque hay que reconocer que tampoco es muy necesaria.

Cabeza a cabeza

En los testeos que se le hicieron a la placa, comparándola con una GeForce 256 DDR de 32 MB, pudimos sacar en conclusión que la Voodoo5 5500 es superada en las resoluciones más bajas (640x480 y 800x600) por la GeForce 256, pero el tema se empareja en 1024x768, y se invierte en las últimas dos resoluciones, en donde toma la delantera. Esto ocurre en todos los modos de video de Quake III Arena, y lo mejor de todo es que la Voodoo5 no se ve demasiado afectada en su perfomance cuando seteamos la profundidad de colores a 32 bits.

En síntesis, parece que la resolución ideal para la placa es 1024x768, y su lado fuerte aparece en el momento en el que se requiere utilizar más de 32 MB de texturas, o en las resoluciones más altas. De todo esto se puede sacar la conclusión de que la GeForce aún sigue siendo líder en 640x480 y 800x600, pero si quieren velocidad a resoluciones más altas, la Voodoo5 5500 AGP puede ser una excelente opción. Obviamente, hay que tener en cuenta que nVidia ha puesto a la venta recientemente su chip GeForce2 GTS de 200MHz, pero de todas formas 3dfx no piensa quedarse atrás, ya que pondrá a la venta en un futuro no muy lejano la Voodoo5 6000.

De todas formas, no hay duda de que el futuro de 3dfx dependerá de las nuevas placas que la competencia ponga a disposición del público. Lamentablemente, como pudimos ver en los testeos preliminares, la Voodoo5 5500 en ciertas resoluciones no alcanza a hacerle frente a la GeForce 256 DDR, por lo que pueden imaginarse cuál va a ser el resultado si la comparamos con cualquier placa con el nuevo chip de nVidia...

Creemos que la gran esperanza de la compañía radica en la Voodoo5 6000, que incluirá cuatro procesadores VS-100. La nueva placa de 3dfx va a tener un fill rate que doblará a la Voodoo5 5500, por lo que seguramente se pondrá a tiro con la GeForce 256 DDR. Ahora bien, cuál va a ser su suerte con respecto al GeForce2 GTS, sólo el tiempo lo dirá...



Señoras y señores: La Voodoo5 6000 con sus cuatro procesadores VS-100.

Finalizando

Por lo que pudimos ver en la nota, 3dfx aún tiene un largo camino por recorrer. Atrás han quedado los días en los cuales la empresa era líder absoluta en lo se refería a tecnología 3D, y en la actualidad nVidia camina con tranquilidad ese camino. Pero la empresa no se da por vencida, y sigue desarrollando productos, para demostrar que todavía tiene mucho por ofrecer...

En los próximos números verán en estas mismas páginas las revisión completa de la Voodoo5 5500, como también información acerca de las nuevas placas que se vienen, en esta interminable batalla por la supremacía gráfica. ¿Quién será el vencedor? Sólo el tiempo lo dirá...

WingMan Force Feedback Mouse

Le llegó la hora de temblar al mouse

Por Mariano Firpo

El Force Feedback es uno de los desarrollos volcados al entretenimiento más popular de estos últimos tiempos. Fue incluido en una gran serie de dispositivos incluyendo joysticks, gamepads y todo tipo de volantes. Ahora, un mouse de Logitech adapta esa extraña característica para hacernos vivir diversas sensaciones como golpes, explosiones y diversos efectos que se sentirán en el ratón bajo la palma de nuestra mano.

El movimiento se encuentra limitado por una especie de mouse-pad plástico -de 30 x 15 cm- sobre el cual deberemos desplazar el ratón. La base requiere de una conexión eléctrica para su funcionamiento y se conecta a la PC usando un puerto USB. Una sofisticada luz azul se enciende en el momento en que enchufamos el mouse, haciéndonos sentir unos 10 años en el futuro. Todas las piezas externas son de un plástico duro y el mouse posee 3 botones (un clásico).

La nueva experiencia del Force Feedback complementa ciertas deficiencias de los juegos incrementando el realismo, pero un entrenado jugador de Quake o Starcraft puede sentirse defraudado debido a que la plataforma no es lo suficientemente grande. Por otro lado, una vibración en el momento menos adecuado puede hacer que nuestra precisión no sea tan buena como antes, haciendo que el mouse termine en el tacho o como juguete de nuestro perro. En fin, la elección de comprar o no este chiche queda en función de los gustos que tengan en materia de juegos.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Como podrán ver, este mes nuestro querido rincón de lo bizarro sigue firme y eso se lo debemos a la gran cantidad de material que nos ha ido llegando, que por cierto ha sido bastante mayor que en otras oportunidades.
Estos maravillosos títulos que nos acompañan esta vez, han sido elegidos para representar a sus otros colegas en esta sección, por haber hecho méritos más que suficientes como para asombrarnos más de una vez.
Sin más charla, los dejo en presencia de estas nuevas "joyitas" bizarras... que las disfruten.

Alchemist

ESTRATEGICOS
Por Santiago Videla

Esta novedosa producción de la gente de Warp Power es una propuesta más que interesante (por lo menos para formar parte de esta sección) y sin dudas merece ser reconocido como pionero bizarro del género de la estrategia en tiempo real.

Con un estilo notablemente parecido al del primer título de la serie Warcraft, Alchemist nos propone debanarnos los sesos con este título que entre otras cosas tiene un fuerte olor a nostalgia.

Posiblemente los cradores de este juego sean grandes admiradores del primer gran éxito de Blizzard y tal vez por eso es que se han esforzado por lograr que técnicamente Alchemist tenga el look de un juego de hace tres o más años atrás.

Aprovechando las más modernas tecnologías en aceleración 3D, Alchemist logra alcanzar resoluciones de hasta 320x200, con una paleta de... ¡256 colores!, que no podremos cambiar en ningún momento ya que no existe un menú de opciones, pero la ventaja de esto es que podremos experimentar la sensación de estar jugando un juego de antaño en todo su esplendor.

Como complemento de todo este esfuerzo de producción, la acción se ve en pantalla completa dándonos la posibilidad de apreciar algunos de los gráficos más pixelados que se hayan visto en estos últimos tiempos, con formas difíciles de identificar que lo hacen digno del más exigente de los museos.

Con cualquiera de los cinco personajes que podremos elegir (una maga, un shaman naturista, un vampiro, un científico y una minita enmascarada), junto con sus razas correspondientes, podremos revivir tareas del pasado, como cortar arbolitos y juntar piedras para producir nuestras rudimentarias construcciones y unidades fuera de escala vuelven a estar a la orden del día para hacer las delicias de los más veteranos y nostálgicos aficionados a este género.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Warp Power Interactive Entertainment
INTERNET: ¿Qué?
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni lo sueñen

13%

Mike Stewart´s Pro Body Boarding

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Y llegó el momento del vértigo y la emoción sin límites con otro de nuestros prestigiosos estrenos deportivos de cada mes. Esta vez, el título que nos ocupa viene de la mano de toda una celebridad, como lo es el Sr. Mike Stewart... ¿o acaso me van a decir que no lo conocen? y el deporte en cuestión no es otro que el Body Boarding, que sería algo así como Surf, para los que nos tienen ganas de pararse sobre la tabla.



Este apasionante juego nos invita a tomar el papel de Mike y sus no menos famosos amigos deportistas, para que junto con nuestra pequeña tablita enfrentemos la furia de las aguas en los más variados escenarios del mundo.

Como principal novedad, este juego introduce un avanzado y novedoso sistema de física que le da a los escenarios algunas características bastante inusuales, como por ejemplo el hecho de que las olas van desde la playa hacia mar adentro.

No cabe duda que si se trata de originalidad, lo de las olas no es lo único destacable de este juego, ya que gracias al increíble dominio de nuestro personaje sobre la tabla podremos realizar complicadas maniobras y si nos animamos, hasta podremos surfear hacia atrás... en otras palabras, amantes de los deportes de alto riesgo, no se lo pierdan.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Krome Studios
INTERNET: Tal vez algún dia
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores en la misma pantalla

8%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Interplay

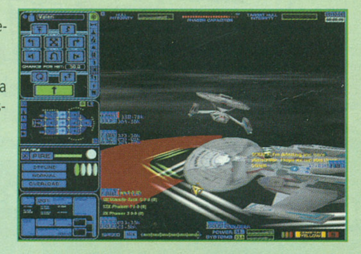
Starfleet Command Gold Edition

Por César Isola Isart

En octubre del año pasado los trekkers se vieron maravillados con Starfleet Command, un juego al que muchos consideraron el mejor de la serie, superando en calidad a Birth of the Federation, que salió en la misma época, e incluso en diversión al reciente Armada.

Para todos aquellos fanáticos, hoy tenemos en el mercado la versión de oro, con pocas pero importantes mejoras con respecto al original que lo hacen un producto imperdible para todo seguidor de Star Trek.

Starfleet Command Gold Edition mantiene todos los puntos que lo llevaron a estar al borde de ser un excelente juego, siguen estando las seis razas originales (la Federación, Klingons y Romulanos más los Lyran, Hydran y Gorn) y, por supuesto, su esquema de juego es el mismo. Nos mantendremos en una especie de puente imaginario y deberemos dar todas las ordenes necesarias para defender nuestra nave y poder destruir las enemigas. Todo desde una perspectiva exterior, lo



que nos hace pensar que es una verdadera pena que no hayan agregado un vista interior de la nave como para sentirnos un verdadero Picard comandando la nave más potente del cuadrante.

A su vez, la calidad técnica seguramente creará variadas opiniones, los fanáticos se verán más que satisfechos pero, al mismo tiempo, quien no siga la serie con la frecuencia habitual del trekker, y busque este título por la idea en sí de poder manejar una nave no desde la cabina como normalmente hacemos en Wing Commander o X-wing, sino marcando direcciones, armas y escudos desde la comodidad de nuestro sillón de capitán, se verá parcialmente decepcionado pues no han cambiado en absoluto, y si bien cumplen con su objetivo, no demuestran estar a la altura de los tiempos que corren.



No obstante, algo que sí ha cambiado y es fundamental, son las características de algunas naves. Se han nivelado muchas de ellas, equiparando de esta manera a las razas y ahora, a diferencia de antes, están realmente parejas por lo que el punto fuerte del juego pasa a ser el multiplayer -sobre todo si podemos jugarlo con otros jugadores humanos- y deja de lado el modo de un jugador, en el cual estos cambios son casi imperceptibles.

El resto de las mejoras radican en patchs y actualizaciones que se podían conseguir para la versión anterior en la misma página de Interplay, lo cual, si bien nos obliga a recomendarlo para todo aquel que no jugó el original, también nos hace dudar sobre su utilidad para quien ya lo tiene en su colección.

Como era de esperar, al comenzar cada partida debemos seleccionar uno de los tres periodos tecnológicos que teníamos para elegir en el Starfleet Command original, al igual que el nivel de dificultad. También se mantiene la muy completa base de datos con nuestros registros a medida que avanzamos en el juego, ganando medallas y aumentando nuestro rango, como también seguimos ganando puntos de prestigio para así poder mantener una buena tripulación y conseguir mejores equipos y naves.

Por último y no por eso menos importante, el juego mantiene los archivos de Star Fleet Battles, el juego de mesa en el cual está basado, para así poder imprimirlo y seguir jugando Starfleet Command cuando se nos corta la luz.

LO QUE SI: El modo multiplayer, que fue el más favorecido con estos cambios.
LO QUE NO: Muy pocas mejoras. Solo para el que no compró la primera versión.
71%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Maxis / Electronic Arts

SimCity 3000 Unlimited

Por Sebastián Di Nardo

La alegría es interminable cuando oímos el nombre de Maxis. Los reyes absolutos de la simulación han vuelto para seguir demostrando que el trono es de ellos, transformando a Sim City en una de las franquicias más exitosas de la historia.

El Dr. Picor ha sido reelecto como jefe de gobierno (ji, ji, ji)

Era de noche y hacía frío, acababa de comer cuando el timbre sonó despertándome de mi letargo digestivo. Era el Dr. Picor, que moría de ganas de ver Daikatana. Desgraciadamente la cantidad de trabajo me impedía satisfacer la ansiedad del dcotor por echarle el guante al nuevo producto de Romero y pidiéndole disculpas le dije que lo dejáramos para otra ocasión. Una mueca de furia comenzó a dibujarse en el rostro de este individuo, y todo fue clarísimo, necesitaba jugar a algo. Le ofrecí el flamante Sim City 3000 Unlimited con la única condición de que hiciera una review del mismo, para facilitar mi atareada noche. Por supuesto accedió y lo que están a punto de leer es su opinión acerca del mismo:

Tengo que reconocer que con solo oír Sim City un relámpago de emoción sacude mi cuerpo. La idea de volver a construir mi ciudad me llena de excitación y Maxis estaba a punto de brindarme esa oportunidad nuevamente. Sim City 3000 Unlimited estaba aquí para dejarme, una vez más, apoderarme de la ciudad y hacer de esos tontos ciudadanos lo que se me antoje. Pero como esta es una review voy a omitir algunas de las torturas a las que sometí a la ciudad que ya no me ama.

Para ser justos, esta nueva entrega de la saga, es básicamente el mismo SC3K pero con un bonus track. Además de unos cuantos edificios nuevos, tenemos la posibilidad de elegir un estilo de edificios y según el país en el que decidamos construir nuestra ciudad el paisaje y



la luz serán distintos. El resto sigue siendo igual, el mismo juego que ya tanto conocemos y amamos. Los desastres siguen causando estragos, justo cuando menos lo esperamos, vaciando nuestras arcas y atentando contra nuestros planes de enriquecimiento ilícito. En esta ocación nuevas fuerzas de la naturaleza se han agregado a las ya



conocidas para ver cómo nuestro sueño se hace añicos en un instante. Fuera de eso me di cuenta con rapidez de que estaba jugando una vez más el mismo juego que hace un año.

En un intento por hacer que el fanático recupere la pasión por algo que ya cumplió con su ciclo, Maxis agregó la posibilidad de editar nuestros propios edificios y escenarios. Pero el amor duró solo unas horas y mi emoción se apagó nuevamente.

Oh, he vuelto a ser desgraciado

Todo terminó; tan ínfimas fueron las nuevas virtudes de SC3KU que los cuestionamientos comenzaron. ¿Era necesario un nuevo SC para incluir tan poca novedad? ¿Eran suficientes nuevos edificios, desastres y un par de editores para mantener viva la pasión por este simulador? En mi opinión, no. ¿Por qué sacar como un nuevo producto lo que podría haber sido solo un paquete de expansión? Quién sabe. Lo cierto es que esta nueva entrega puede satisfacer a un fanático vicioso de SC, a un coleccionista, o a quien no haya tenido la oportunidad de jugar el original SC3K. ¿Hasta cuándo van a seguir jugando con las emociones del adicto al juego muchachos? ¿Por qué no tomarse un año más para brindarnos una completa y nueva experiencia a todos? Si bien el juego se ve bien, es estable y capaz de proporcionar horas de entretenimiento, resulta aburrido y repetitivo para quienes llevamos una eternidad jugándolo y necesitamos más. Qué bueno hubiera sido ponerse realmente las pilas y hacer un cambio radical en el engine para descolgarnos la mandíbula, como tantas veces lo han hecho. Una pena realmente, pero SC3KU es un producto específicamente para fanáticos absolutos de la saga y para quienes hayan dejado escapar la versión original. Si este es tu caso, no pierdas un minuto más. Si ya jugaste hasta el hartazgo SC3K, mejor ahorrate ese dinerillo en espera de un nuevo Sim. La pólvora ya la inventaron los chinos y el papel glacé las profesoras de actividades prácticas. Sin más que decir los saluda a ustedes atentamente, el Dr. Picor. Ahora si me disculpan, voy a hacer algo más productivo, torturar a mi hámster Marco Aurelio.

Nota del Editor: *Hacemos un llamado a la solidaridad solicitando saber datos acerca de nuestro amado notero Sebastián Di Nardo quién fuera visto por última vez en su domicilio en compañía del Dr. Picor. Cualquier dato sobre su paradero por favor dirigirse al Correo de Lectores. Muchas gracias.*

LO QUE SI: Nuevos edificios, nuevos desastres y editores de niveles y edificios.
LO QUE NO: El mismo Sim City de siempre.
75%

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

El libro negro

Pasado y futuro de Myst

Por Durgan A. Nallar



Allá por 1993, cuando acababa de aparecer en el mercado el formato del CD-ROM, quienes entonces no entendíamos completamente para qué serían utilizados esos impresionantes 650 MB de espacio, acostumbrados como estábamos a los juegos que se presentaban en unos pocos diskettes, nos vimos asaltados por un título que llegó bruscamente a dispersar las nieblas del futuro: Myst. La sola mención de este nombre provoca rechazo en la mayoría de los jugadores de hoy. Al menos, eso es lo que suele decirse. Sin embargo, hace ya siete años que Myst y su secuela, Riven, siguen figurando entre los juegos más vendidos de la historia. ¿Existe explicación para el fenómeno, o es simple coincidencia?

La pregunta es formulada por cada desarrollador, año tras año. Juntos, Myst y Riven han vendido casi diez millones de copias alrededor del mundo. Mucho más que cualquier otro título. La cifra parece inalcanzable, y se debe naturalmente a que ambos juegos no han sido olvidados. La gente los sigue comprando como pan caliente. Las ganancias por ambos títulos se aproximan a los doscientos cincuenta millones de dólares.

¿Cómo se originó todo esto? En 1987, los hermanos Rand y Robyn Miller formaron Cyan, una empresa entonces pequeña, y crearon un título infantil llamado The Manhole, el primer juego del mundo que utilizaba el CD-ROM como medio de almacenaje. The Manhole tuvo un éxito moderado, teniendo en cuenta que en los albores del nuevo formato eran pocos los poseedores de una de estas preciosas y enormemente caras piezas de hardware. Luego siguieron Cosmic Osmo y Spelunx, otros dos títulos destinados al público infantil que lograron cumplir con objetivos muy precisos: crear mundos virtuales que los chicos podían explorar a su antojo y engordar un poco la desnutrida cuenta bancaria de los Miller. Las revistas especializadas galardonaron a estos títulos; incluso obtuvieron el premio "Mejor Nuevo Uso de una Computadora" otorgado por la Software Publishers Association, un organismo con sede en los Estados Unidos.





Se inicia el fenómeno

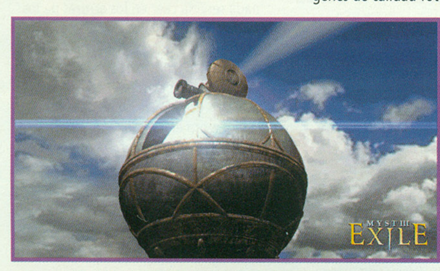
En 1991 Cyan comenzó a trabajar en Myst, usando toda la experiencia adquirida con sus creaciones anteriores. El juego sería publicado por Broderbund Software, casi un sinónimo de éxito. Pero los astutos hermanos no sólo crearon otro juego parecido a los primeros, sino que decidieron utilizar todas las posibilidades del nuevo medio digital, dando origen a un entretenimiento sorprendente que nació en el justo momento en que el disco compacto alcanzaba un valor acorde a los bolsillos del usuario común. En aquella época, cada poseedor de un drive tenía una copia de Myst; en poco tiempo, solía decirse que la compra de un lector de CD-ROM se justificaba sólo para jugar a la maravilla de Cyan. Una cosa impulsó a la otra, y las ventas treparon hasta golpear la campana de las listas de Best Sellers en los Estados Unidos.

"Tanto Myst como Riven son el complicado disfraz de un conjunto de puzzles que hay que resolver para alcanzar el final de la novela contada."

El tiempo pasó hasta 1998, fecha en que la secuela de Myst llegó a los estantes de venta. Riven, el nuevo mundo para explorar, venía en cinco discos compactos. La experiencia se prolongaba, y los millones de seguidores del juego, que ya habían generado sitios en Internet y clubes de fans, comprado el merchandising y leído las novelas (*Myst: El Libro de Atrus* y *Myst II: El Libro de Ti´Ana*, ambas excelentes y que pueden conseguirse en las principales



librerías de la red), se lanzaron a comprarlo. La prensa, en tanto, tomó distancia y lo catalogó como un título de menor calidad e importancia que Myst. Algunos medios pusieron a Riven en el Cielo, otros en el Infierno. El público, por lo demás, el auténtico termómetro de estas cosas, lo adquirió, lo jugó, y lo recomendó a cada quien, provocando la retroalimentación entre los compradores, que inversamente luego de jugar a Riven adquirieron Myst, sosteniéndolo en la lista de los más vendidos.





Fotografías de lo imposible

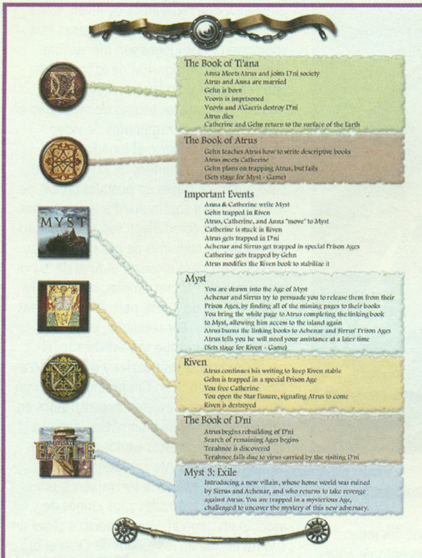
Para la realización de Myst, los ingenieros Miller habían tomado el concepto de aquellas más viejas aventuras gráficas en las que, por problemas de almacenamiento y técnica, solían utilizarse dibujos estáticos simples a modo de ilustración. Aprovechando el nuevo medio, y fanáticos como son del arte digital y de la literatura, produjeron imágenes de calidad fotorrealista en sus procesadores Macintosh y escribieron una historia abundante en misterio, con muchos elementos tomados del surrealismo. Unieron todo ello con un sistema de sonido de alta calidad y metieron todo en un disco compacto. El resultado fue espectacular. El medio permitía almacenar cientos de imágenes en alta resolución y sonido ambiental, algunas secuencias de video y hasta el backstage de la producción. Con la secuela lograron mayores cuotas de perfección artística.

Claro que, como dijimos alguna vez en un review que hiciéramos de Riven, tanta calidad tiene su precio. Las imágenes que componen estos juegos son maravillosamente bellas, fotografías de lo imposible, pero en general estáticas, en el caso de Myst, y con mayores toques de movilidad en Riven, utilizando fragmentos de video superpuestos. Es decir, el jugador se desplaza por los mundos de Myst y Riven paso a paso, a través de postales unidas de forma que den continuidad a las imágenes.

Tanto Myst como Riven son el complicado disfraz de un conjunto de puzzles que hay que resolver para alcanzar el final de la novela contada. Puzzles simples, más complejos en el caso de Riven, pero rompecabezas comunes al fin. Por supuesto, jamás un juego de ingenio fue tan sofisticado. El hecho de buscar los puzzles y su solución a través de un entorno tan hermoso y con un sonido ambiental excelente, construidos en torno a una historia enigmática, apartan absolutamente a estos títulos de sus competidores. Un sesenta por ciento de los jugadores de esta serie son mujeres, pues ellas adoran los puzzles y los juegos de ingenio en general. Otro aspecto a tener en cuenta es que en los juegos de Cyan el protagonista no personifica a nadie excepto a sí mismo. La idea es colocar al jugador en un universo desconocido que puede recorrer a su antojo, tranquilo y en soledad. Tal es la razón del éxito de la saga.

Sin embargo, todo éxito tiene como resultado negativo la aparición de un sinfín de productos similares. Tras Myst y Riven aparecieron varios títulos que intentaron alcanzar el nivel de ventas de sus inspiradores, en vano. Con el tiempo la tecnología incluso permite que las postales no sean ya tan estáticas, y que al girar podamos hacerlo realmente en un ángulo de 360°. Claro que ninguno de estos juegos basados en esa tecnología han podido hasta ahora uti-





lizar imágenes de elevada resolución ni, por si fuera poco, tampoco han conseguido diseños capaces de rivalizar con aquellos inventados por los Miller y su equipo de artistas. Es que, además, Myst y Riven envuelven al jugador, consiguen transportarlo a otros mundos gracias a la impecable combinación de todas sus características.

Hoy en día la comunidad de jugadores está acostumbrada a las placas aceleradoras y en consecuencia a los juegos vertiginosos. Muchos no tolerarían ponerse delante de una aventura de esta clase sin aburrirse mortalmente a los pocos minutos. Pero es obvio que existe una gran masa de potenciales compradores para un juego que provenga de la fábrica de sueños de los hermanos Miller. Compradores que esperan tanta calidad como siempre, ansiosos desde hace años por lanzarse a descubrir el secreto oculto en los libros de Atrus y compañía.

Para ellos, llega Myst III: Exile.

El lugar perfecto para la venganza

En la Game Developers Conference, en marzo de 1999, Bret Berry, del área de desarrollo de la empresa Mindscape, decidió que definitivamente y a pesar de los rumores, hay un mercado para una continuación de la saga. Se contactó con Cyan y luego comenzó a buscar una compañía que pudiera afrontar el desafío, puesto que la primera actualmente trabaja en otros proyectos. La responsabilidad recayó sobre Presto Studios, la misma empresa que produjo títulos de la talla de Journeyman Project a nuestras PC (aunque otros dudosamente célebres como Star Trek: Hidden Evil y Stephen King´s F13). Mary DeMarle, la escritora de Presto, debió presentar tres líneas argumentales en un plazo de un mes para su evaluación por parte de Berry y la gente de Mindscape. Enseguida el proyecto tuvo luz verde. Cyan colabora de cerca con el proceso creativo de DeMarle, aportando indicaciones y datos acerca de la historia tal como la imaginaron los hermanos originalmente. El título será distribuido además por Mattel Interactive, cuyas ramas alcanzan los mercados de Alemania, Francia, el Reino Unido, Irlanda, Holanda, el Caribe y América Latina.

"Myst y Riven envuelven al jugador, consiguen transportarlo a otros mundos gracias a la impecable combinación de todas sus características."

Myst III: Exile está siendo desarrollado en los estudios de Presto, en San Diego, California. "*Todos aquí en Presto Studios estamos tremendamente entusiasmados con el desarrollo de Myst III: Exile*", dice el CEO de Presto, Michel Kripalani. "*Hemos sido fanáticos del trabajo de Cyan desde el principio; ellos han construido un mundo maravillosamente rico y complejo para el placer de los jugadores. Estamos teniendo gran cuidado en crear un juego que sea digno de llevar el nombre Myst*".

En tanto, Cyan no parece temer que Presto no se encuentre a la altura de la saga. "*La filosofía de diseño y el apego a la excelencia de Presto ha sido siempre muy similar a la de Cyan*", dice Randy Miller, CEO de Cyan, "*no imaginamos otra elección mejor para el diseño y desarrollo de la siguiente entrega de la saga. Estamos seguros de que esta nueva aventura de Myst sobrevivirá a las expectativas de nuestros fanáticos. Y en la otra mano, podremos experimentar nosotros también la experiencia de descubrir los misterios de una nueva Era de Myst por primera vez*".

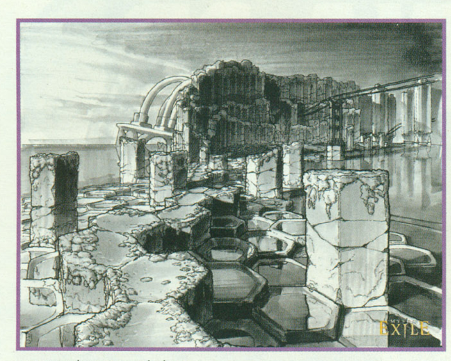
En ese sentido, Exile tendrá cinco nuevas Eras que explorar y horas de puzzles para resolver. Presto se encuentra implementando una nueva tecnología de navegación panorámica a fin de estar a tono con los tiempos que corren. Esta nueva tecnología tiene la obligación de soportar una calidad de imágenes similar a la de las entregas anteriores de la serie. De nada serviría caer en los errores de los actuales desarrolladores, quienes con el fin de proporcionar la habilidad de rotar la imagen en círculo dejan de lado el aspecto fotorrealista, responsable en gran parte de la inmersión que experimenta el jugador al explorar. La legión de fanáticos no toleraría otra cosa.

El juego necesitará como mínimo de un Pentium de 300MHz o similar y 32 MB de RAM. Soportará aceleración gráfica, aunque no será necesaria a menos que queramos disfrutar de efectos especiales tales como

LAS PALABRAS DE LOS D´NI

Los D´ni son extraterrestres con el poder de crear mundos a través de las Palabras. Hace milenios que han sido extintos, pero dejaron tras sí un legado extraordinario. Atrus, el protagonista principal de la historia, tiene descendencia D´ni y ha aprendido a utilizar las Palabras. Construye mundos completos escribiendo en libros especiales con tintas especiales. En la destreza de sus Palabras reside la lógica de los nuevos mundos, y si él se equivoca el colapso es inevitable. Y con él la traición.

Tanto en Myst como en Riven, el jugador se encuentra de pie en un mundo deshabitado, al que llega a través de uno de los libros D´ni. El placer de recorrer estos lugares, alguna vez habitados, resolviendo los intrincados problemas, descifrando el lenguaje y el sistema de numeración de la gran raza, operando mecanismos y admirando el paisaje constituyen los secretos del éxito de la saga.



agua y nubes en movimiento.

La nueva historia introduce un personaje claramente malvado, que será protagonizado por el actor Brad Dourif, nominado al Oscar por su trabajo en One Flew Over the Cuckoos Nest. El nuevo villano quiere venganza sobre Atrus y Catherine, cuyos hijos Sirrus y Achenar al parecer han destruido su mundo. Mientras el guión definitivo toma forma, el departamento artístico de Presto Studios mantiene un continuo trabajo de elaboración de gráficos en 3D y renderización de los cientos de lugares que será posible conocer en Exile.



Al filo de la cuchilla

La pregunta, entonces, persiste. ¿Podrá el fenómeno Myst mantenerse en la cima de los más vendidos de la historia? Recordemos que gran parte de la prensa no ha sido nada benigna con Riven (no es el caso de XPC, quien le otorgó un rotundo 89% en su momento, a cargo del mismo autor de esta nota) y que muchos jugadores de la nueva ola no digieren su sistema de juego. Sin embargo, nadie que conozca la serie puede declararse indiferente ante estos dos títulos. No hay término medio: los odian o los aman. La aparición de Exile puede responder algunas otras preguntas: ¿Llegado el año 2000, los tiempos del multiplayer y el reinado compulsivo de los arcades 3D, a la gente todavía le importa una buena e intrigante historia que pueda experimentar en soledad? ¿Presto conseguirá colocarse al nivel artístico de Cyan sin la presencia de los hermanos Miller? ¿Dejará de venderse la serie y sus derivados por culpa del posible fracaso de Exile? Y la más importante: ¿La caída de Exile provocará el fin de este particular género? Son interrogantes que sólo podremos develar a principios de 2001, cuando el libro negro de Atrus vuelva a abrirse.



EL FUTURO SEGUN CYAN

Myst Dimensions

En tanto Presto Studios se encuentra abocada a la realización de Myst III: Exile, la propia Cyan trabaja en un proyecto llamado Myst Dimensions, a publicarse a fin de año. Esta versión remozada del clásico Myst utiliza un engine 3D que permitirá presentar la serie como fue pensada originalmente, una historia épica contada en un mundo inmersivo y dinámico. Los jugadores podrán caminar y mirar hacia todos lados en tiempo real. Los días cambiarán a noches y habrá efectos climáticos, como momentos de sol que trocarán en tormentas eléctricas. Myst Dimensions también tendrá iluminación en tiempo real, por ejemplo en antorchas ardiendo o en destellos del agua, y objetos dinámicos como árboles agitándose en el viento y animales con vida propia. Para completar el conjunto de novedades, habrá acceso a una Era de Atrus no conocida hasta ahora.

Mudpie

El nombre en código de desarrollo de una versión de Myst con acceso a través de Internet, también llamada Myst Online, identifica al que sin duda es el proyecto más importante en la mente de los responsables de Cyan. Con sólo pensar en que el juego más vendido de la historia de la computación pueda convertirse en un universo persistente al estilo de EverQuest uno puede imaginar que será un suceso extraordinario. Al decir de Randy Miller, se está trabajando con un revolucionario concepto, similar al que los incitó a explotar las posibilidades del CD-ROM. Esto significa que, trasladado al nuevo paradigma, el diseño y desarrollo del juego dependen íntimamente de los avances e investigación en materia de ancho de banda, así como alguna vez se tomaba como punto de partida la capacidad de almacenamiento de los disco compactos. Hoy Internet es la siguiente frontera que debe ser explotada, y Mudpie constituye un enorme desafío para Cyan. Pero claro, para los hermanos Miller los desafíos son una pasión.

Mala sangre

Un pensamiento sobre Soldier of Fortune

Por Durgan A. Nallar

Charlie apareció entre las sombras, al pie de una escalera. Estaba vestido de negro; pantalones, una camisa cerrada en el cuello, sobretodo largo. Su cabello corto, peinado hacia atrás, relucía con una buena carga de gel, y los pequeños anteojos le daban un aire misterioso. Miró hacia los lados y hacia arriba, luego desenfundó un revólver y extrajo el cargador para reemplazarlo por otro. Pero se le cayeron ambos. Sonriente, apreté el botón de zoom del sniper hasta tenerlo centrado en la mira. ¡Pobre Charlie! Nada había cambiado luego de su recuperación, a pesar de lo que los muchachos de la redacción pudieran decir. Seguía igual de torpe. De todas maneras, sólo por si acaso, era mejor terminar de una vez con esta situación. Charlie se incorporó, y yo apreté el gatillo. Una bala surcó la oscuridad en dirección a su cabeza.

Soldier of Fortune es uno de los juegos más violentos del cual tengamos memoria. Su atractivo principal no reside en una excelente historia ni en sus espectaculares gráficos. Su atractivo principal se encuentra en la habilidad del engine para proporcionar daño localizado. En ningún otro FPS es posible tanta cantidad y calidad de "puntos calientes" en los models de los enemigos. Ni siquiera en Kingpin, que considerábamos agresivo, hemos visto tamaña forma de violencia gráfica. Por fortuna, es sólo un juego.

En fin, al igual que en éste, esperaba que mi disparo arrancara el cráneo de Charlie en un estallido de sangre. Luego lo remataría con unos cuantos balazos más, para asegurarme que no regresara aquí otra vez. A pedido de los lectores, claro. Todo lo hacemos a pedido de nuestros lectores. Quiero decir, si fuera por mí, lo habría salvado, lo habría dejado vivir en esta condenada realidad. Lo habría dejado en paz.

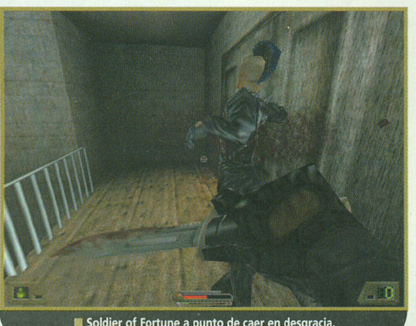
La bala surcó la oscuridad en dirección a su cabeza.

El fin de Charlie

Parece ridículo a esta altura explicar lo obvio, pero no es lo mismo jugar a Soldier of Fortune en solitario que contra enemigos reales, papel que a menudo toman nuestros mejores amigos en las tardes de red. En multiplayer, no interesa cuidarse de hacer ruidos ni andar asomándose tras cada esquina. El juego es demasiado rápido como para andar en silencio y pensando la próxima movida. Tampoco es necesario conservar las municiones, porque a menos que seamos seres sobrenaturales jamás tardaremos tanto en morir a manos de nuestros contrincantes como para agotar nuestras municiones. ¡Así que a tirar con todo lo que tenemos! Al volver a la redacción escribiría una artículo sobre Soldier of Fortune. En eso pensaba en el momento en que apreté el gatillo de mi sniper y di comienzo al fin de mi viejo amigo Charlie.

La bala surcaba la oscuridad en dirección a su cabeza.

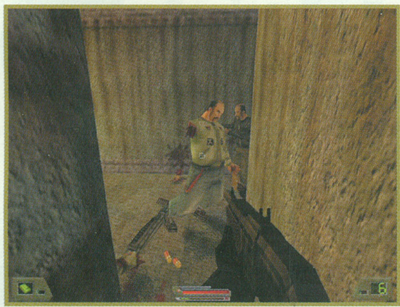
A continuación no sé exactamente qué ocurrió. Charlie fue demasiado rápido aún para la vista. Inclinó hacia atrás su cuerpo a una velocidad asombrosa, con los brazos extendidos, el sobretodo flotando a su alrededor como las alas de un murciélago. La bala zumbaba a escasos milímetros de sus anteojos.

Soldier of Fortune a punto de caer en desgracia.

Lunatic Calm

Una de las premisas que nunca se deben olvidar es aquella que indica no luchar contra un oponente al cual no se le puede ganar. En un FPS cualquiera, como Soldier



of Fortune, resulta una movida inteligente huir en el instante justo en que quedamos en inferioridad de condiciones. ¿Cobardía? Puede ser. ¿Qué importa? Mi abuela me enseñó aquél viejo refrán que decía "soldado que huye sirve para otra guerra". Si estamos cortos de municiones, si estamos malheridos, o si como ahora fuimos sorprendidos al punto de la parálisis, es mejor retirarse, recargar armas, buscar kits de medicina y una armadura nueva. De nada sirve entregarnos a la muerte. El momento de huir es uno y sólo uno. Claro, eso es dentro de un juego. Aquí ni se me ocurrió hacerlo.

La bala zumbaba a escasos milímetros de los anteojos de Charlie.

Reaccionando, volví a jalar del gatillo, más un acto reflejo aprendido de tantas horas de First Person Shooters que una decisión apropiada. La segunda bala estaba en camino, pero la primera había fallado irremediablemente. Charlie cayó hacia atrás y rodó sobre un lado. La segunda bala atravesó el aire y se incrustó en al piso, arrancando astillas que volaron en todas direcciones. Casi al mismo tiempo, Charlie estaba apuntándome con dos revólveres. Ni siquiera había visto el momento en que había desenfundado la segunda arma. Disparó. Me lancé hacia el piso, arrojando el sniper y tomando la recortada. Charlie se puso de pie y corrió frenéticamente hacia mí precedido de una lluvia de casquillos. El martilleo de las balas era ensordecedor.



Rage against the machine

En un juego, es bueno conocer cada milímetro de los mapas. En esta realidad pasaba lo mismo. Por eso todos mis compañeros de la redacción habían fallado al intentar darle caza a Charlie. No conocían el lugar. No sabían dónde estaban parados. Charlie los había destrozado. Fragmentos de brazos y piernas estaban por todas partes, los corredores de aquél espantoso lugar estaban obstruidos de cráneos. Yo no quería dar con mis huesos en el suelo, como ellos. Por Dios, no quería. No podía. Yo era el último.

Charlie corría hacia mí con sus revólveres vomitando fuego. Surgía de una nube de humo y pólvora. Charlie corría hacia mí, y yo lo veía como en dos planos. Veía mi propia figura en el reflejo negro de sus anteojos. Trozos de estuco estallaron a mis espaldas. Caí al suelo y volví a saltar instantáneamente hacia la pared. Disparé la recortada. Decenas de perdigones volaron hacia Charlie, que sólo se limitó a brincar con los pies hacia atrás, flotando por encima de la tormenta de plomo. Sus revólveres atronaban el aire. Grité.

Hay gente que pierde la cabeza por cualquier cosa.

Apoyé mi peso en la pared y corrí hacia el techo, luego brinqué girando entre las ráfagas de plomo. De cabeza, la recortada retrocedió en mis manos, una vez, dirigida hacia la derecha de Charlie, y la explosión envolvió el cuerpo negro de mi amigo. Aquél era el momento. La carga explosiva estaba donde la había dejado la noche anterior. Charlie había avanzado lo suficiente para caer en la trampa del corredor.

Lenguas de fuego rojas y amarillas se tragaron durante un interminable segundo la figura del sobretodo, que se desplomó al piso envuelta en llamas. Los disparos cesaron. Caí de pie, todavía aterrorizado. De repente hubo silencio, interrumpido por un pedazo de pared que terminó de desmoronarse en algún rincón.

Bad Blood

Me arrodillé sobre Charlie y extinguí el fuego. Levanté su cabeza ensangrentada entre mis manos y le quité los anteojos negros, ahora quebrados. Mi viejo amigo abrió apenas los ojos. Otra vez lucían tristes, comenzaban a apagarse. Se acurrucó un poco, y gimió de desesperación.

-Morpheus... -dijo, apretando los dientes. Enseguida, la tos lo obligó a escupir sangre.

-Charlie, cuánto lo siento... Pero por fin logramos detenerte -le dije-. Hace días que no podemos sacarte de aquí. No me llamo Morpheus. Me llamo Durgan. ¿Te acordás de mí?

Charlie volvió a toser. Quedaba poco tiempo.

-No sé de qué... me estás hablan... do. Yo no me llamo Charlie... -Jadeó.

-Charlie, escuchame bien, antes que sea demasiado tarde. Esto que ves a tu alrededor no es real, ¿entendés? Tenés que confiar en mí. En este momento estás en un hospital, en coma. Sufriste un accidente. Alguien te golpeó en la cabeza -Recordé a la vieja adivina y su bola de cristal cayendo sobre el moribundo Charlie-. Todo esto está ocurriendo en tu imaginación. ¡Tenés que despertarte!

-Voy a morirme... ¿qué importa ahora?

-¡No! Si te morís voluntariamente aquí, ya nunca podríamos sacarte del coma. Charlie... ¡Charlie!

Los ojos tristes se apagaron.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Diablo II

Novedades de un "peso pesado"

Por Pedro Federico Hegoburu

Hace ya unos meses que esta columna cubre aspectos relacionados con los juegos de Blizzard, al punto que algunas personas de la Editorial creen fervientemente que "tengo su camiseta puesta", o bien que me pagan de alguna forma para escribir todos los meses sobre una de sus creaciones. Nada más lejano de la realidad. Lo que realmente pasa son tres cosas: primero, que Blizzard es la madre de algunos de los mejores juegos de PC de la historia; segundo, que son algunos de mis juegos favoritos, esos que nunca se desinstalan; y tercero, que justamente ahora están pasando por una etapa de muchas novedades...

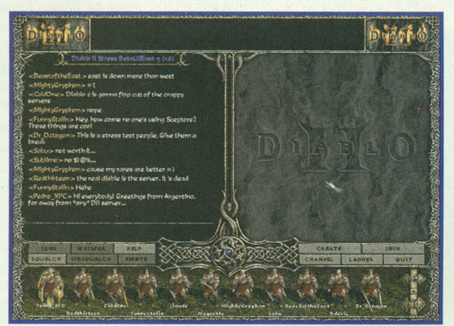
Ante la inminente salida a la venta de Diablo II (ya enviaron la copia gold para duplicación, y cuando leas esto ya estará a la venta) nos pareció acertado dedicar esta columna para cubrir las novedades del juego antes del review definitivo en cuanto tengamos la copia final en nuestras manos.

Unos dos meses atrás, Blizzard dio muestras de estar llegando a la culminación de un proceso que le llevó más de lo esperado: la continuación del aclamado Diablo estaba casi lista, y la evidencia de ello fue que distribuyeron 1.000 copias del Primer Acto entre los miles de fanáticos que se anotaron para un sorteo. Nosotros, parias del Hemisferio Sur, fuimos por primera vez equiparados a los europeos y demás jugadores del mundo, ya que solamente podían participar los habitantes de Estados Unidos y Canadá. ¡Imaginen las caras de los dichosos 1.000 jugadores cuando recibieron un paquete de Blizzard de manos del correo privado, conteniendo un CD con todo el Primer Acto jugable para los cinco personajes de esta nueva versión! Este primer testeo se llamó "Closed Beta Testing", y su finalidad era encontrar bugs y afinar el balance del juego: un trabajo bastante plomo que se recompensaba con el hecho de poder jugarlo. Con dos servidores funcionando (USEast y USWest) esta fase duró casi un mes, finalizando cuando Blizzard reveló los nombres de los afortunados que probarían el segundo testeo: el "Server Stress Test".



El Testeo de Stress de los Servidores

En esta ocasión, el testeo fue "abierto" (cualquiera podía anotarse) porque la idea era -justamente- ver hasta dónde soportaban los dos servidores habilitados. En total hubo 250.000 voluntarios para repartirse las 100.000 vacantes. ¡En XPC tuvimos bastante suerte ya que Fer obtuvo una clave cuando visitó la E3, mientras que Maxi, DaN y yo la obtuvimos mediante sorteo! La suerte se acabó al leer el mail de bienvenida, que indicaba sólo dos sites para bajar el archivo ejecutable de 100 MB con parte del Primer Acto, y solamente con el personaje Bárbaro. Para colmo de males, los URL fueron revelados al resto de los jugadores que no habían salido favorecidos en el sorteo y -ante la posibilidad de obtener el código de acceso de un amigo, o crackearlo- lo bajaron igual. En resumen: se armó un cuello de botella gigantesco en los dos sites, que fue parcialmente solucionado cuando se habilitaron otros nuevos para satisfacer la demanda.



Una vez bajado el mega-archivo, el resto era fácil: conectarse a Battle.net, ingresar el código de validación, elegir uno de los servidores en las dos costas de Estados Unidos, y jugar. OK, lo de "jugar" es un decir. Porque el ping entre el servidor más cercano (USEast) y nuestra conexión era terrible: en ningún momento bajó de 1200, y en ocasiones llegó al extremo de 6000. ¿Qué es el "ping"? No se trata de un apellido chino, sino que es el tiempo que tarda una orden de nuestra PC en ir y volver al servidor, medida en milisegundos. Para que evalúen

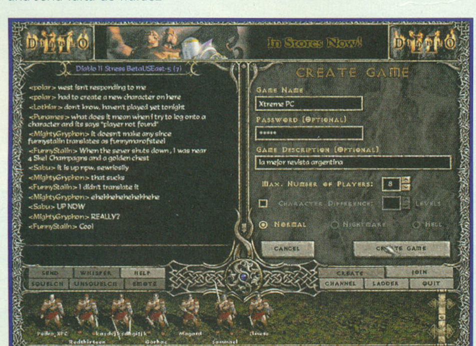


los números, Blizzard recomendaba una conexión con un ping inferior a los 300 ms, y según ellos, una superior a los 1000 ms hace que el juego pueda tornarse i-n-j-u-g-a-b-l-e. Con estas horribles conexiones vimos que seguíamos pegándole a los monstruos varios segundos después de muertos (porque la orden del servidor tardaba en llegar a nuestra PC) y más de una vez perdimos nuestro personaje ya que se demoraba mucho en beber las pociones de curación y caía presa del ataque enemigo. Ni hablar de levantar los objetos del suelo, o comprar nuevos a Charsi, o vender cualquier cosa... Este problema no será tan grave en el futuro, pero en la medida en que haya solamente 4 servidores en todo el mundo (los dos de Estados Unidos, más uno en Suecia y otro en Corea del Sur) lo vamos a sufrir bastante. Ya firmamos dos peticiones para habilitar servidores en Australia y Brasil, pero no creemos que Blizzard cambie sus planes y los instale.

También notamos otros problemas: el personaje parecía "esquiar" sobre las superficies, mostrando una seria falta de fluidez en el movimiento (en el juego original esto no se notaba); y los golpes dirigidos a los enemigos pasaban bastante lejos de su anatomía. Seguramente esto también será mejorado en la versión final, pero actualmente es bastante feo y por eso lo mencionamos. En otro orden de cosas, la interfase de Battle.net está muy mejorada: cada jugador (esa fila de personajes que parecen guerreros de Braveheart) se ve en el chat con todo su equipo y no genéricamente, y las opciones para crear partidas son excelentes.

Está claro que el problema principal de este testeo de servidores fue, obviamente, la estabilidad de los mismos. Creemos que el objetivo de Blizzard se cumplió con creces, porque siempre hubo alrededor de 41.000 jugadores conectados a Battle.net, pero en ocasiones los servidores se caían de improviso, para funcionar nuevamente unos minutos más tarde, o a veces después de varias horas de interrupción. Sin embargo, esto no puede ser elevado como una queja porque seríamos muy injustos de culpar a Blizzard por la falta de estabilidad de algo que nos invitaron a probar, sabiendo de antemano que no iba a funcionar del todo bien.

Por lo visto, el juego promete ser espectacular, pero deberemos esperar a la copia definitiva antes de emitir el veredicto final. Por ahora son más los problemas que las satisfacciones, pero fue interesante ser parte de un proceso tan poco frecuente como es el de testeo de un producto. ¡Hicimos historia!



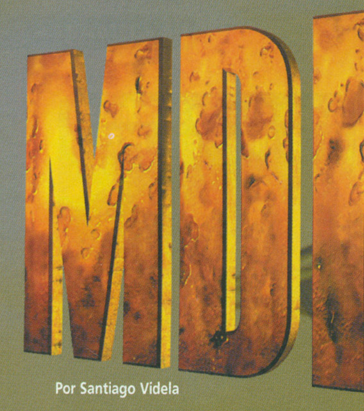
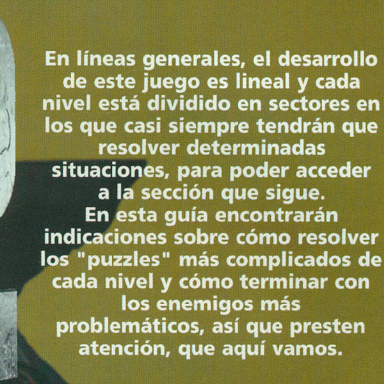
¿Cómo se mata la industria de juegos para PC?

La industria de juegos para PC anda tambaleando por muchas razones. Algunas de ellas son evidentes, por ejemplo, el crecimiento de las consolas. Otras razones son de índole estrictamente económico: si una compañía de juegos apuesta todo su futuro a un título, y éste resulta ser un desastre, no le va quedar resto para una segunda oportunidad. Una tercera razón es la competencia real y "fantasma" de los títulos. Sobre esto último queremos profundizar más.

Imaginamos que cada compañía, al momento de decidir sobre la fecha de lanzamiento de un producto, debe crear escenarios similares a los de una partida de ajedrez: evaluando qué va a hacer el enemigo/competidor. Para darnos una idea, piensen en los estrenos de películas en EE.UU.: nadie quiere competir con Star Wars el mismo fin de semana. Y la industria de juegos es similar. Si varias compañías planean sacar títulos parecidos, no tiene sentido hacerlo uno detrás del otro; en todo caso es mejor guardar el producto un tiempo y cuando haya demanda lo ponemos a la venta. Pero para que esto sea coordinado, las compañías deben saber a ciencia cierta las fechas en que los productos similares salen al mercado, y es aquí que -jugando con la desesperación del fanático- se producen mucho problemas que derivan en un serio peligro para la industria. Los jugadores quieren noticias, y los responsables de Prensa de las compañías las inventan o las magnifican. De la noche a la mañana, una compañía decide sacar una secuela que nunca antes habían analizado, y un título que recién está siendo programado pasa a tener una fecha de lanzamiento. Patrañas.

Veamos un ejemplo clarísimo con Diablo II. ¿Hace cuánto tiempo que se viene anunciando esta secuela? Más de lo que podemos recordar. Si bien al principio todos los comentarios eran excesivamente optimistas, hace ya casi un año que la fecha de lanzamiento era muy creíble. Primero fue Julio de 1999, luego Septiembre, luego Navidad, Marzo de 2000, y ahora la "verdadera" fecha: 1° de Julio. ¿Y qué se logró con esta serie de desinformaciones? Que otros productos similares a Diablo II que podrían competir con él se vieran perjudicados de diversas formas, con reviews injustamente comparativos y malas ventas. Ya sabemos cómo funciona la mente del comprador de juegos, tiene una serie de preferencias y difícilmente se aparte de ellas. Y es por eso que cuando salieron a la venta buenos juegos como DarkStone, Revenant y Nox, el comprador los dejó pasar "porque mejor gasto el dinero en Diablo II, que ya llega a mi negocio de confianza".

Por eso, amigos, nuestra tarea como informadores debe ser seria, tratando de no vender humo. Mientras que las compañías deben informar lo justo y necesario, y los jugadores deben dejar de alimentar esa loca necesidad de la información por la información misma.

En líneas generales, el desarrollo de este juego es lineal y cada nivel está dividido en sectores en los que casi siempre tendrán que resolver determinadas situaciones, para poder acceder a la sección que sigue.
En esta guía encontrarán indicaciones sobre cómo resolver los "puzzles" más complicados de cada nivel y cómo terminar con los enemigos más problemáticos, así que presten atención, que aquí vamos.

Por Santiago Videla

Nivel 1: Kurt

Tan pronto como aterricen dentro del gigantesco Minecrawler alienígena, podrán hacer una pequeña etapa de entrenamiento, que les servirá para familiarizarse con los controles de Kurt, simplemente esperen a que el Dr. Hawkins les de algunas indicaciones sobre lo que tienen que hacer y listo.

Si desean saltearse el entrenamiento, simplemente activen la mira telescópica y destruyan la esfera azul, que está en medio de la puerta.

Tengan en cuenta que este tipo de esferas, siempre sirven como interruptores para ciertos aparatos, para abrir puertas o para resolver determinados "puzzles" y la única forma de destruirlas o desactivarlas es disparándoles con la mira telescópica.

Recuerden que los obstáculos o enemigos, que no puedan ser destruidos con la ametralladora común, casi siempre serán vulnerables a los disparos usando la mira.

Antes de seguir adelante, les recomiendo que vayan al menú de la configuración de Kurt y asignen las mismas teclas que usan para avanzar y retroceder a los controles del Zoom (aumento) de la mira telescópica del arma (**"Zoom In"** y **"Zoom Out"**).

Con esta configuración, van a poder controlar el aumento de la mira sin necesidad de presionar otras teclas que no sean las de movimiento y les va a ser de gran ayuda cuando necesiten centrar un objetivo mientras se mueven hacia los lados, para esquivar balas. Una vez hechos los ajustes correspondientes, ya estamos en condiciones de empezar.

Cuando lleguen a un lugar en el que hay un par de plataformas flotando y en la parte de abajo vean algunos enemigos junto con un generador, deshánganse de todos ellos y luego usen el arma en modo "Sniper" para destruir una esfera azul que está sobre la pared, para abrir la puerta.

Si se elevan un poco abriendo el paracaídas cuando estén encima del chorro de aire que genera el ventilador podrán llegar a la salida, pero si se meten por el agujero en el vidrio justo detrás de donde estaba la esfera azul, entrarán a una habitación secreta en la que encontrarán varias cajas con armas y algunas otras cosas más.



El primer obstáculo de este nivel lo encontrarán en una enorme habitación en la que hay un gigantesco ventilador que está apagado.

Lo que tienen que hacer aquí es ir desactivando cada una de las esferas azules que están en las paredes de ese lugar (usando la mira, por supuesto), para que el ventilador se active.

Luego de eso párense sobre el ventilador, salten en el lugar y mantengan presionado el botón de salto, para que se abra el paracaídas y el aire los empuje hasta arriba hacia el siguiente sector.

Más adelante se encontrarán unas cúpulas de vidrio, que les impedirán subirse a las plataformas, aquí tendrán que usar el arma en modo "Sniper" (la mira) y seleccionar una munición llamada **"Sniper Mortar"**, presionando las teclas de inventario, que originalmente son [y].



Lo único que queda por hacer es embocar un proyectil por el agujero que hay encima de cada cúpula, para que estalle y puedan seguir avanzando.

Si por casualidad se les terminan las municiones de este tipo, no se preocupen, porque detrás de ustedes aparecerá una recarga.

Al llegar a donde está el primer enemigo final, verán una enorme máquina y a su piloto en los controles, que están en el centro de la estructura. Quédense cerca del agujero por donde entraron y observen que por ahí hay dos pequeñas naves con forma de platillo, que son las que se encargan de reponer los enemigos comunes que los atacarán aquí.

Si quieren pueden destruirlas dándole a la esfera azul que llevan en el medio, pero estén atentos a los disparos. Como siguiente paso usen la mira y destruyan las 4 esferas azules que están en el centro de la enorme estructura. Al hacerlo, la estructura se abrirá y lo que tienen que hacer cuando eso pase es destruir la esfera que está en un pequeño orificio en la parte central de la maquina. Luego de eso podrán ver al piloto y necesitarán darle un par de tiros, para hacer que salga de la cabina y vaya a atacarlos. Cuando lo haga, simplemente usen un objeto del inventario llamado "Cloak" (los hace invisibles) y luego usen la **"Super Chaingun"**, con esto podrán terminar con el monstruo sin mayores complicaciones.





Nivel 2: Max

Al igual que en el caso anterior, les recomiendo que tan pronto como salgan del torpedo y puedan moverse, se tomen un tiempito para aprender a manipular los controles de Max y cómo activar las armas que puede llevar en cada mano.

Tengan en cuenta que con excepción de un "Jetpack", que le permitirá volar, los únicos objetos que Max puede usar son armas, así que cuando estén en lugares en los que aparentemente no haya una salida simplemente disparen hacia las paredes o el piso hasta que vean la barra que indica que el objeto al que le han dado puede ser destruido.

El primer lugar de este nivel que puede presentarles inconvenientes es una habitación en la que se ven algunos alienígenas caminando por detrás de unas paredes de vidrio, para salir de este lugar, basta con romper los vidrios y destruir dos generadores que están en el techo de dos de las pequeñas habitaciones que están ahí.

No se pongan a matar los bichos que hay en este lugar, porque estarán gastando municiones, ya que seguirán saliendo, ni bien se abra la puerta sigan avanzando (recuerden que algunas paredes pueden ser destruidas).

El segundo sector un tanto problemático es un sector descubierto en el que habrá algunos enemigos comunes esperándolos.

Para salir de este lugar, todo lo que tienen que hacer es encontrar y destruir los tres generadores, que entre otras cosas se encargan de reponer los enemigos que vayan matando así que mejor no malgasten municiones (los generadores están en unas pequeñas trincheras a lo largo de este sector).

Mas adelante llegará la hora de volar y para eso llegarán a un lugar en donde encontrarán un "Jetpack", cuando lo agarren acérquense a una máquina que parece



un cilindro con una esfera brillante en la punta, porque eso les cargará combustible, para que puedan despegar (vean el medidor de combustible del lado derecho de la pantalla.

Con el "Jetpack" listo lo que hay que hacer es volar (manteniendo el botón de salto apretado) y salir por la gran puerta roja que está en el techo.

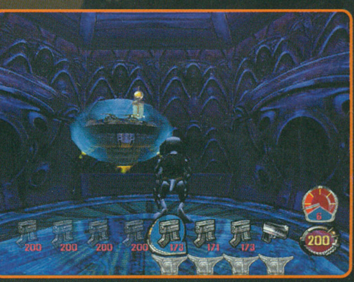
Para que las otras puertas rojas que les permitirán seguir subiendo se puedan abrir, primero van a tener que destruir todos los cañones que están en las paredes de cada piso, si se les termina el combustible antes de llegar arriba podrán volver a bajar para recargarse tantas veces como quieran.

Después de abrirse paso en medio de algunos enemigos bastante duros, otra de las secciones relativamente complicadas de este nivel es una en la que verán a tres enemigos dentro de una especie de plataforma voladora, protegida por una cubierta de vidrio, no se preocupen por estos bichos, porque son simples espectadores y no les



harán nada.

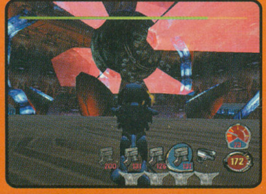
Lo que hay que hacer en este lugar es ir saltando entre las plataformas que van hacia arriba y cuando leguen a ver otro surtidor de combustible para el "Jetpack" van a tener que saltar hacia él y mantenerse volando cerca, para recargarse mientras están en el aire.



Cuando tengan el combustible lleno simplemente sigan hacia arriba y destruyan los cañones en las paredes de los pisos que vienen, para poder continuar.



En el final de este nivel pelearán contra una enorme esfera y si guardaron algunas armas de reserva no tendrán muchos problemas para liquidarla. Mi única recomendación en este caso es que no ataquen a la esfera desde las plataformas que están a su misma altura, en lugar de eso vayan a la parte de debajo de este sector (en lo posible cerca de donde está el surtidor de combustible) y tírenle desde ahí. Si necesitan recuperar energía busquen por el lado de debajo de este nivel, que seguramente encontrarán algo.





Nivel 3: Dr. Hawkins

Bueno... ha llegado el momento de dejar de lado la fuerza bruta y usar un poco la cabeza. Tan pronto como empiece este nivel serán transportados hacia la cocina, una vez ahí agarren todo lo que encuentren y tendrán tiempo para practicar al igual que con los otros dos personajes.

Observen que el doctor tiene dos inventarios y en ellos se irán acomodando los distintos tipos de objetos que encuentren, tal y como dije antes, la habilidad más importante de este personaje es la de combinar objetos para crear cosas nuevas, así que atentos a lo que viene.

Con las teclas [y] controlarán el selector de ambos inventarios, al presionar la tecla ' seleccionarán el objeto que esté sobre el selector en el inventario de la izquierda y con la tecla ¿ los de la derecha.

Cuando tengan dos objetos seleccionados, podrán combinarlos presionando el botón de disparo siempre y cuando ambos objetos sean compatibles, como por ejemplo las toallas y las botellas de alcohol.

Si necesitan usar un objeto de un solo inventario en un determinado lugar, lo que hay que hacer es seleccionarlo y presionar nuevamente la tecla de selección para usarlo. Una de las particularidades del Dr. es que no puede recuperar energía de otra forma que no sea tomando una botellitas llamadas **"Mr. Fizzy"**, así que cada vez que encuentren algunas de éstas guárdenlas hasta que realmente las necesiten, ahora sigamos con lo nuestro...

Salgan de la habitación en la que están y al llegar al sector central de la nave (hay 4 escaleras de colores) entren en la habitación que está subiendo la escalera azul (el puente de mando), ahí agarren un rollo de cinta adhesiva, vuelvan al sector central y entren por la puerta que está detrás de la escalera blanca (los baños).

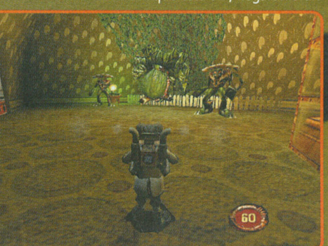
En ese lugar a donde está el inodoro, observen lo que pasa y luego agarren unos caños que quedarán debajo de un chorro de agua y también agarren la secadora de manos que cayó al piso, luego combinen los caños con la secadora y conseguirán una aparato que tira aire.

Antes de salir de ahí lávense las manos en uno de los lavatorios y vayan hacia donde estaba la escalera verde que los llevará al invernadero.

Al entrar activen la máquina que tira aire y lo que tendrán que hacer con ella es empujar a todos los bichos que encuentren hacia la planta carnívora que está en el otro extremo del corredor.

Cuando terminen con todos ellos, la planta modificará el tostador y si lo combinan con el pan lograrán un arma bastante útil.

Por el ascensor que está ahí, llegarán a un



sector en el que hay una pérdida de agua y el piso está electrificado, aquí bajen por los tubos hasta llegar a donde está la fuga y usen la cinta adhesiva para taparla.

Cuando la electricidad se vaya agarren el cable y combínenlo con los caños para formar una escalera, usen la escalera sobre la marca que está en el piso (tiene una X roja) y recuerden que solamente podrán usar la escalera sobre este tipo de marcas.

Salgan de este sector y sigan avanzando, usen la escalera en donde puedan y al llegar a una nueva sección en la que hay unos enemigos usen el tostador con el pan para liquidarlos y trepen por las vigas de acero hasta llegar a la salida.

Luego de recorrer un par de lugares en los que tendrán que avanzar por encima de estrechas vigas metálicas llegarán a un lugar en donde hay un elevador que sube y baja, súbanse por las vigas que hay ahí hasta que puedan alcanzarlo y cuando lleguen arriba salten sobre uno de los tubos, para poder ir hacia la salida.

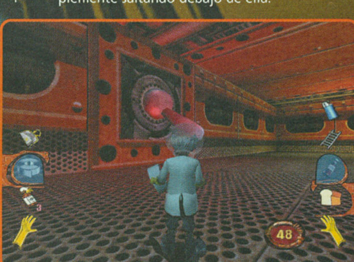
De aquí en adelante avancen por las vigas hasta llegar a un nuevo ascensor que los llevará hacia un hangar en donde verán una rejilla en el piso. Salgan por una de las puertas que hay por ahí y en la habitación que sigue agarren un encendedor y una pecera que hay sobre una mesa, luego vuelvan al hangar y usen la pecera encima de la rejilla.

Al hacerlo tendrán que controlar al pequeño pez y tendrán que explorar las tuberías hasta que encuentren un botón al



final de un túnel, con el que le abrirán el camino al Dr.

Sigan adelante hasta llegar al sector de carga, ahí usen la pecera vacía (el Dr. se la pondrá de casco), si quieren desháganse de cualquier enemigo que esté ahí y luego activen la enorme palanca que está ahí simplemente saltando debajo de ella.



Con esto se abrirá la compuerta que da al espacio, cuando estén siendo arrastrados hacia la puerta agarrarán un imán, cuando lo tengan combínenlo rápidamente con la cinta adhesiva y ahora podrán usar sus nuevos zapatos para llegar a la puerta que está en el otro extremo del largo pasadizo que va hacia la parte de atrás de la nave (cuidado con los disparos de la otra nave).

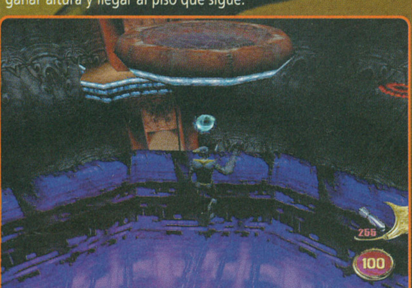
Como enemigo principal en este nivel enfrentarán a una criatura con un enorme cerebro y para dañarla tendrán que activar las palancas que hay en cada lado de la habitación y presionar el botón rojo que está en el piso justo cuando el molesto bicho pase cerca del rayo de energía.
Si andan cortos de energía, revisen bien todo este lugar, que por lo menos podrán encontrar una o dos botellas de **"Mr. Fizzy"**



Nivel 4: Kurt

El principio de este nuevo nivel de Kurt no es demasiado complicado, el primer inconveniente vendrá cuando lleguen a un gigantesco sector en el que hay varias plataformas con forma de anillo, una vez aquí usen la mira telescópica para destruir todos los enemigos que estén dando vuelta por ahí.

Cuando hayan limpiado el lugar, observen que hay unas plataformas que tienen una esfera azul debajo y al dispararles activarán un chorro de aire que les servirá para poder ganar altura y llegar al piso que sigue.



El otro problema con el que se van a encontrar aquí es que hay lugares en los que hay una serie de esferas azules, que al dispararles con el arma en modo "Sniper" hacen aparecer una plataforma azul encima de ellas. El asunto con esto es que para que se habilite la esfera azul que hay que destruir para activar las demás plataformas que tiran aire tendrán que pisar por lo menos una vez, la plataforma azul que esté más cerca de ella y para eso tendrán que actuar rápido, porque este tipo de plataformas permanece encendida por poco tiempo.

Con un poco de paciencia y velocidad lograrán alcanzar la salida de este lugar sin problemas.

El siguiente obstáculo de este nivel lo encontrarán una vez que lleguen a un túnel en el que se pueden ver tres esferas azules que suben y bajan.

Fíjense que al dispararle con la mira a estas esferas, en lugar de desactivarse se detienen, por otro lado las esferas generan aire, que los empujará hacia arriba y como ya se imaginarán, para poder llegar a la salida, que está en la parte más alta de ese túnel, van a tener que hacer que estas tres esferas se frenen en forma escalonada, de manera tal que puedan ir llegando a los distintos que hay a lo largo del túnel, para poder volver a acomodarlas y así alcanzar la cima.

Más adelante llegarán a un lugar que es como una especie de escenario, aquí hay un enemigo que tiene un casco de vidrio en la cabeza y para eliminarlo tendrán que romper su casco usando la mira.

Para abrir la salida de este lugar tendrán que pararse sobre el escenario, mirar hacia las gradas en donde está el "público" y muévanse hacia los lados rápidamente como si estuvieran bailando. Si logran hacer que la música llegue a su fin, entonces se romperán los vidrios que están por ahí y se abrirá una salida en la parte de atrás del escenario.

Poco después llegarán a un sector muy parecido a uno que ya recorrieron con Max, así que simplemente desháganse de los generadores de bichos, para poder salir.

Desde aquí no tendrán muchos problemas para abrirse camino, recuerden revisar muy bien cada sector y usen cada chorro de aire que encuentren, para elevarse y seguir explorando.

Tarde o temprano se toparán con un nuevo problema, un abismo, que no podrán cruzar de un solo salto. Primero que nada salten sobre el abismo y verán que hay un par de chorros de aire y por ahí podrán agarrar unas municiones especiales para el modo "Sniper", que pueden rebotar en las paredes.

Como paso siguiente planeen hacia la entrada que está iluminada por unas luces azules y miren hacia la pared que está del otro lado del abismo. Párense encima de la pequeña saliente que está ahí, pongan el arma en modo "Sniper", seleccionen las municiones que rebotan (**"Boncing Sniper Shell"**) y aumenten la visión hasta que puedan ver un pequeño círculo violeta pintado sobre la pared.

Disparen sobre ése círculo y la bala rebotará hacia donde está una de las esferas azules que controlan el puente levadizo, que les permitirá cruzar.

Ahora vayan a la entrada que está cerca del otro chorro de aire y hagan lo mismo, para destruir la otra esfera azul y que el puente se suba.

Sigan avanzando y cuando lleguen a un enorme salón, que tiene una casilla en el centro, primero agarren todo lo que encuentren afuera y antes de entrar, activen el modo "Sniper" del arma y usen una carga llamada **"Sniper Shield"**, esto les reducirá la visión, pero los protegerá de cualquier ataque por un tiempo mientras estén en este modo.

En el interior de la casilla encontrarán a Max, pero cuando lo liberen vendrá el enorme monstruo violeta que los capturó anteriormente (Shwang).

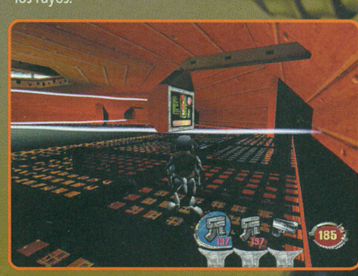
Cuando se puedan mover, activen el modo "Sniper" y dispárenle en sus anteojos rojos hasta que se vaya, luego las paredes de la casilla se caerán y el monstruo empezará a correr alrededor de ustedes llevando a Max en su mano.
Usen la mira del arma con municiones comunes para darle en la mano en la que tiene a Max hasta que lo suelte y cuando lo liberen, esperen a que el gigantesco bicho se pare frente a una de las palancas que están sobre la pared. En cuanto se ponga en posición tendrán unos pocos segundos, para dispararle a la esfera azul que está sobre la palanca y así activar un poderoso rayo que irá a dar justo sobre Shwang. Repitan ese proceso un par de veces más y el gigante será historia. Si en algún momento Shwang salta hacia ustedes entren al modo "Sniper" y si tienen el **"Sniper Shield"** activado, éste los protegerá del golpe.



Nivel 5: Max

Cuando aterricen en la nave del Dr. no podrán usar las puertas, ya que la mayoría de ellas no funcionarán, en lugar de eso ábranse camino destruyendo las rejillas que están en el suelo.

Al llegar a una sección en la que hay unos rayos girando, ahí tendrán que destruir 4 paneles de control que están cerca de las paredes y para eso van a tener que esquivar los rayos.



Después de eso sigan rompiendo rejillas y continúen bajando hasta llegar a un lugar en el que verán un enorme telescopio.

Si destruyen el panel de control, se elevará una tarima debajo del telescopio y si se acercan a él y miran por el visor, verán una foto (aparentemente oculta) de uno de los programadores de Bioware (hacer esto no sirve de nada). Rompan la rejilla que está en el centro de la tarima, para poder continuar.

Después que hayan recorrido algunos pasillos con una relativa tranquilidad, llegarán a un sector en el que hay unos cilindros llenos con un líquido verde, aquí tendrán que revisar el lado de atrás de cada cilindro hasta que encuentren un panel de control, que deberán destruir para que se active una plataforma que los llevará al piso siguiente.

Repitan este proceso hasta que lleguen al tercer piso en donde tendrán que romper una rejilla, para poder continuar avanzando por los ductos de ventilación.

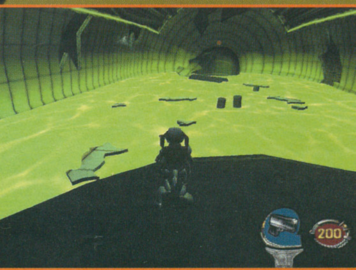
Cuando logren llegar al ya destruido baño que alguna vez fue visitado por nuestro amigo el Dr. Hawkins, seguramente no encontrarán una forma de seguir adelante, pero no se preocupen, porque podrán abrir un hueco disparándole a la pared en donde se ven las tuberías.

Un poco más adelante van a llegar a un depósito de carga en el que hay varios cajas apiladas y algunos enemigos, eviten desperdiciar demasiadas balas, porque los bichos volverán a aparecer, en lugar de eso busquen una pared en la que hay una enorme grieta y destrúyanla.

Ahora tendrán que seguir hacia abajo, pero traten de ir saltando entre las vigas que hay en el camino, porque la caída es bastante larga y probablemente no sobrevivan si se tiran de llegar sin parar en ninguna de las vigas.

Tras recorrer algunos túneles más, llegarán a una de las etapas más complicadas de este nivel, el lugar al que me refiero está inundado por desperdicios tóxicos y la única forma de salir de ahí es volando a través de un pequeño tubo que está en fondo de este enorme lugar.

La trampa de este lugar está en que nunca podrán alcanzar la salida volando normalmente, en lugar de eso van a tener que quedarse parados junto al surtidor de combustible hasta que vean que empieza a moverse, cuando eso suceda, simplemente síganlo de cerca hasta que pase cerca del tubo de salida, luego métanse por ahí y listo.

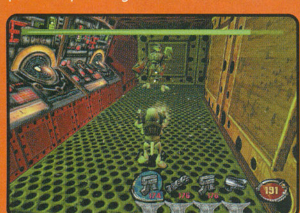


Tengan mucho cuidado, porque ahora viene lo peor, tan pronto como lleguen a un angosto puente enrejado, avancen lentamente hasta que una sección del mismo se venga abajo.

Para llegar a la salida de este lugar, tendrán que dejarse caer a la parte de abajo y cruzar el lago de material tóxico saltando encima de los restos del puente, que están flotando por ahí.

En caso de que les haya sobrado algo de combustible podrán usarlo para llegar al otro lado del puente y evitarse el penoso proceso de cruzar por abajo, cuando lleguen al final del túnel destruyan la pared, para poder ir hacia la salida que está abajo.

Finalmente y después de unas cuantas complicaciones, ha llegado la hora de verse cara a cara con la mascota del molesto cerebro alienígena, también conocido como BFB, sigla que probablemente signifique Big Fu... Brain ejem... aunque mejor lo dejamos ahí. A pesar de que el lugar en donde se enfrentarán a este perro mecánico es muy grande y podrán esquivarlo sin problemas, la clave para vencerlo es ir por las plataformas metálicas hasta llegar a un pasillo en donde verán una computadora en la pared (no sirve para nada) y además encontrarán una recarga de energía, párense ahí y esperen que el enemigo venga hacia ustedes, luego tírenle con cualquier cosa que no sean misiles.





Cada vez que la energía vuelva a aparecer, agárrenla, porque si no lo hacen el molesto perro mecánico la usará para recuperarse y entonces estarán en problemas.

Cuando le quede poca energía se quedará junto a la esfera en la que está atrapado el Dr. Hawkins, así que vayan a buscarlo y elimínenlo de una buena vez.



Nivel 6: Dr. Hawkins

Una vez más volvemos a estar con el doc y tan pronto como avancen por los pasillos de la nave hasta que se encuentren con la primer sorpresa.

Resulta que el molesto BFB ha puesto una bomba, que tendrán que desactivar en menos de 2 minutos, para hacerlo observen el disco de color rojo que está en el cilindro que vendría a ser algo así como un detonador, luego sigan el cable que conecta ese disco con uno de los botones y presionen el que corresponda.

Si pisan un botón incorrecto lo siento por ustedes, para desarmar la bomba tendrán que desactivar todos los discos del detonador, así que moviéndose que el tiempo es oro.



No canten victoria, porque un poco más adelante llegarán a una nueva bomba, así que repitan el operativo de seguir los cables y se acabó el problema.

Después de desactivar la segunda bomba, van a tener que ayudar a la enorme planta carnívora, que está rodeada por visitantes inesperados, para eso ella les dará un vaso lleno de plutonio, así que ni bien lo tengan úsenlo y verán que gracias a sus efectos el Dr. conseguirá un poco de fuerza extra como para eliminar a los malos con un par de manotazos.

A continuación sigan por el pasaje secreto que se acaba de abrir y llegarán a... si señorrrr, nada menos que a una nueva bomba, que en este caso tiene un par de discos más en su simpático detonador... cuidado dónde pisan.

En cuanto la desarmen, empezarán a aparecer toda clase de enemigos, así que escapen de ahí lo más rápido posible para llegar a lo que será la última y más complicada bomba que deberán desactivar.

Esta vez van a tener que usar el encendedor, para poder ver los cables en medio de la oscuridad, cuando tengan que apagar el botón que está colgado sobre una de las paredes simplemente tírenle una tostada.

Superado este inconveniente, se enfrentarán nuevamente con el problemático alienígena, en este caso lo primero será desactivar el escudo que lo protege y para eso tendrán que transformarse usando el plutonio.

Ya transformados escalen la pila de cajas más alta de todas y cuando estén arriba esperen que el cerebro se detenga justo un poco debajo de ustedes, cuando lo haga salten sobre él y luego de darle un par de bifes tendrán que ir a buscar más plutonio (entre las cajas que están abajo) y repetir el operativo.

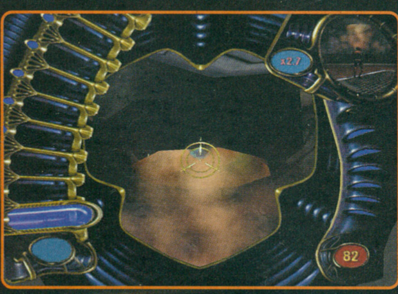
Cuando su escudo desaparezca liquídenlo con las tostadas y adiós BFF.



Nivel 7: Kurt

Atentos a este nivel, porque es bastante complicado y los problemas van a empezar tan pronto como puedan moverse.

En cuanto tengan el control de Kurt, empiecen a correr por las plataformas (vayan saltando y usen el paracaídas para planear lo más posible) y diríjanse hacia la izquierda, al final del camino hay una puerta a la que tendrán que llegar antes de que la nave los haga pomada. Al entrar a la estructura llegarán a un sector en el que hay tres turbinas en el techo y antes que nada destruyan los cañones que hay en las paredes.



Como podrán ver, las esferas azules que están debajo de las turbinas no están activadas y para hacer que se habiliten van a tener que pararse justo encima de la rejilla que está en el lugar de donde salen los enemigos.

Desde ahí destruyan las dos esferas azules que estén funcionando, luego usen el aire que empezará a salir de la rejilla y suban al piso que sigue. En el pasillo de arriba destruyan una nueva esfera y por último bajen para reventar la esfera de la tercer turbina, que ahora estará funcionando, luego vuelvan a subir y sigan adelante.

En la próxima sección, revisen detrás de una especie de arco que está del lado izquierdo de la pantalla, para encontrar otra esfera que tendrán que eliminar, luego de eso rompan los vidrios que están en el suelo usando granadas, bajen y agarren los proyectiles de mortero.

Vuelvan a subir y con el arma en modo "Sniper" seleccionen las **"Sniper Mortar"** y emboquen uno de estos proyectiles por la parte de arriba del arco que está protegido por un vidrio.

Al romperse el vidrio podrán destruir la esfera azul que está detrás, ahora vuelvan a bajar a donde estaban los proyectiles de mortero y esta vez conseguirán balas que rebotan.

Como último paso, párense sobre una plataforma blanca (de forma octogonal), que está en el piso y usando la mira seleccionen las **"Bouncing Sniper Shell"** para disparar hacia el otro octógono blanco que está enfrente de ustedes y así terminar con la última esfera. Ahora podrán seguir adelante por el pasaje que está abajo.

Cuando salgan nuevamente al exterior de los edificios, empiecen a correr nuevamente hasta que encuentren otra entrada y ojo con la nave que loas estará persiguiendo en todo momento.

Al entrar en el próximo edificio llegarán a un sector en el que hay tres estructuras cilíndricas en el techo y cada una de ellas tiene un fondo de vidrio, que podrán romper usando la ametralladora común.

Al hacerlo verán que de cada una de estas estructuras cae una pequeña esfera azul, que empezará a rebotar y como ya se estarán imaginando deberán destruirlas a todas usando el arma en modo "Sniper".

Con esto activarán un chorro de aire debajo de cada estructura y en una de ellas



encontrarán la salida de ese lugar. Mucho cuidado, porque aquí aparecerán varios enemigos transparentes, que sólo podrán eliminar con un tiro en la cabeza usando la mira.

Más adelante van a entrar en una sección en la que hay dos grandes máquinas colgando del techo (algo así como un par de telescopios), lo primero que hay que hacer aquí es destruir en ambas máquinas una pequeña cubierta que protege el núcleo (usen la ametralladora común).

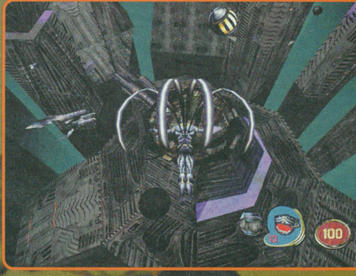
Usando el modo "Sniper" del arma destruyan el núcleo de una máquina y en el caso de la segunda usen los **"Sniper**



Mortar".

Cuando destruyan los núcleos saldrán un par de esferas azules a rebotar por ahí y en cuanto se ocupen de ellas aparecerá una nueva esfera en la parte de arriba de la máquina de la izquierda, al destruirla entrará un pelotón de enemigos, así que cuidado. Cuando todo se haya calmado podrán salir de ahí por un agujero que está en el fondo de esa habitación.

Saliendo al exterior una vez más, llegará el momento de volver a escapar de la molesta nave de Shwang, pero en lugar de seguir las plataformas hacia la próxima





entrada les conviene saltar al vacío y planear hacia la terraza de un edificio con vidrios violeta.

En ese lugar encontrarán algo de energía, un arma y lo que es más importante, una granada especial llamada **"Black Hole Grenade"**. Desde ya les aviso que esta granada tiene un efecto realmente muy destructivo, por lo que les recomiendo usarla únicamente en lugares abiertos en los que haya muchos enemigos, eso sí, más vale que cuando explote estén bastante lejos de ella.

Entrando en el transportador que está cerca de donde agarraron la granada hay un transportador que los llevará a la entrada de la siguiente área en donde hay una inmensa maquinaria con forma de



araña.

En este lugar avancen hacia la izquierda y al pasar frente a una de las columnas del costado se abrirá una pequeña puerta y en el interior tiene que haber una esfera azul activada, al romper esta esfera aparecerá una serie de enemigos y tendrán que encargarse de todos ellos.

Cuando no quede ninguno verán que un rayo saldrá desde una de las patas hacia el centro de la estructura y en ese momento tendrán que ir al siguiente pilar a destruir la próxima esfera azul que se haya activado.

Tengan en cuenta que sólo se activará una esfera a la vez y en total tendrán que destruir ocho de ellas junto con su correspondiente camada de enemigos. Luego de romper la última esfera no aparecerá ninguna criatura y para hacer que vengan tendrán que ir a la parte de



debajo de este lugar y pararse encima de la plataforma de donde sale el chorro de aire.

Si en una de esas se ven rodeados por una cantidad considerable de enemigos, la "Black Hole Grenade" es la mejor forma de erradicarlos de una. Esta bomba es más efectiva contra bichos que no puedan volar.

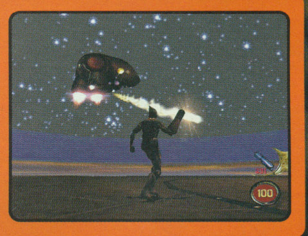
Con todos los rayos activados, la máquina abrirá un agujero en el piso y podrán seguir por ahí.

Luego del largo operativo de activar la araña viene una parte un poco más sencilla, pero igualmente estén atentos.

Aquí simplemente tendrán que destruir cada esfera azul que vean rebotando de aquí para allá, para que se active el chorro de aire que les permitirá ir subiendo.

Un poco más adelante van a llegar al exterior una vez más y al llegar a la plataforma central tendrán que enfrentar a la nave de Shwang. En este combate tendrán que esperar a que la nave se ponga a tiro y usar el arma en modo "Sniper", para destruir cada una de las esferas que están sobre ella.

Lo más conveniente al momento de atacar es activar el **"Sniper Shield"** en caso de que lo hayan agarrado y usen la **"Super Chaingun"** para deshacerse rápidamente de los enemigos que aparezcan.





Nivel 8: Max

Largo y garca son las palabras ideales para definir este nuevo nivel, ni bien puedan moverse escucharán una sirena de alarma y grandes cantidades de tropas enemigas empezarán a aparecer de todos lados.

Empiecen a correr por las calles y no se detengan a matar a nadie, porque siempre seguirán llegando refuerzos, en lugar de pelear corran hasta encontrar unas cajas metálicas bloqueando la entrada de uno de los edificios.



Destruyan las cajas y en el interior rompan una rejilla que está en la pared, para poder seguir. Del otro lado tendrán que matar a los enemigos que haya hasta que dejen de aparecer y se abra una entrada en el frente del edificio que está ahí.

Avancen destruyendo todo lo que encuentren y cuando lleguen a una especie de discoteca destruyan una lámpara grande que está en el techo, ya que al hacerlo podrán continuar avanzando.

La próxima escala es un lugar en donde hay un gran reactor conectado al techo por tres tubos, aquí tienen que destruir las uniones de colores de esos tubos (roja verde y azul) y para eso tendrán que subirse a la plataforma que va hacia el reactor y desde ahí van a tener que subirse a cada una de las 3 plataformas que va hacia donde está cada unión (cada plataforma va hacia la unión de su mismo color).

Destruyendo las tres uniones harán que el reactor caiga, ahora entren en el agujero que quedó y traten de caer sobre la plataforma que está en el interior.

Luego párense sobre una de las antenas de esa plataforma, dense vuelta y verán el túnel que los sacará de ahí.

Por este pasaje llegarán a un hangar, destruyan las naves que les estén disparando y cuando llegue en transporte de tropas liquiden a todos los que bajen de él. Como paso siguiente suban a la nave y presionen un botón rojo que está en la cabina, para destruir la salida del hangar.

Ahora empieza lo difícil, por la puerta del hangar van a llegar a una torre y cerca de ahí podrán agarrar un **"Atomic Jetpack"**, que tiene la particularidad de poder recargarse solo cuando no lo están usando. Con este aparato tendrán que llegar a lo más alto de la torre y para eso será necesario que vayan parando en cada saliente, toma de aire o plataforma que encuentren, para poder recuperar el combustible que fueron gastando.

Cuando hayan recorrido un poco más de la mitad del camino hacia arriba llegarán a una plataforma en la que hay un cartel con un dibujo. Desde ahí van a tener que volar hacia la pequeña plataforma que está en la punta de cada una de las antenas que rodean ese nivel de la torre y tendrán que hacerlo bastante rápido, porque cada vez que aterricen en la punta de una antena, ésta comenzará a bajar.



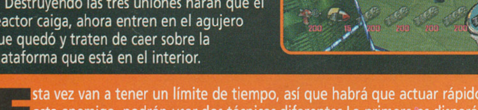
En cuanto todas las antenas de ese nivel estén abajo se activarán 3 plataformas que entran y salen justo al lado de donde estaba el dibujo en la pared y podrán usarlas para llegar hasta arriba, la salida está al final de una serie de tubos que van hacia la otra pared.

Después de la pequeña escalada es el momento de aprender a volar en serio, cuando lleguen a un sector en el que hay varias columnas electrificadas, la única forma de llegar a la salida será volando pero ¡ojo!, porque si tocan el suelo morirán de una.

Teniendo en cuenta que la salida está a la misma altura que la entrada van a tener que buscar un lugar tan alto como sea posible, para despegar. Ese lugar está arriba de la entrada del sector y cuando estén listos despeguen y traten de tomar tanta altura como les sea posible de un solo impulso.

Una vez en el aire tendrán que mantener un ritmo lo suficientemente estable como para cruzar todo este gigantesco lugar sin perder demasiada altura y así poder alcanzar la salida.

Habiendo superado una de las etapas más complicadas de todo el juego sólo queda deshacerse del molesto Shwang de una vez por todas.



Esta vez van a tener un límite de tiempo, así que habrá que actuar rápido. Para eliminar a este enemigo, podrán usar dos técnicas diferentes.La primera es disparándole a las luces rojas que están en la parte de atrás de la silla del monstruo (esto le causa más daño que tirándole de frente).

El segundo método y el más efectivo es presionando los botones rojos que están en los extremos de unas antenas que rodean al lugar, con lo cual activarán diferentes maquinas que le causarán un daño considerable al alienígena.

El problema de esto es que sólo podrán usar cada botón una vez y encima tendrán que hacer que Shwang esté parado justo frente a la máquina que van a activar.





Nivel 9: Dr. Hawkins

Este es el último nivel antes de la pelea final y en comparación con los últimos dos niveles del Dr. podría decirse que es bastante más simple, salvo por una parte que es una verdadera pesadilla.

Ni bien puedan moverse, entren en un transportador que está detrás de ustedes, que tiene unas flechas celestes que indican que va hacia arriba.

Continúen avanzando por los pisos que siguen y sigan metiéndose en los transportadores que los llevarán cada vez más arriba, cuando lleguen a un nivel en el que hay varias plataformas flotando, tendrán que usar la escalera en las pequeñas marcas grises que están en el piso para ir subiendo y de esa forma alcanzar la salida, presten atención a lo que hacen, porque en algunas plataformas hay más de un lugar en donde se puede usar la escalera y por algunos lados no podrán seguir subiendo y tendrán que ir por otro lado.

Poco después llegarán a un sector en el que hay 3 botones celestes en el piso y atrás se ven unos pisos contra un fondo amarillo. Lo que van a tener que hacer en este lugar es ir presionando los botones, para que las puertillas que separan un piso de otro se abran, para hacer que el pequeño alienígena que camina por ahí vaya cayendo y termine en las cuchillas que están abajo.

En el anteúltimo piso, tendrán que dejar que el enano llegue a la pared y pegue la vuelta antes de abrirle la trampa, porque sino seguirá de largo y aparecerá un enemigo frente a ustedes.



Repitan este operativo hasta que el cilindro de vidrio se llene con el licuado de estos simpáticos bichitos y la salida se abrirá.

Un par de pisos más arriba se van a encontrar con algunos enemigos y si bien no es necesario que terminen con todos ellos, por lo menos van a tener que destruir el generador que está cerca de ellos, porque debajo de él está el botón que sirve para activar el transportador que los llevará al próximo nivel.

Algo más adelante llegarán a un piso en el que hay una serie de luces formando un círculo, antes que nada terminen con los enemigos que están ahí y después, vayan a cualquiera de las tres plataformas en las que hay un botón blanco.

Cada uno de estos botones hace que una de las luces que está girando se detenga y lo que tienen que hacer aquí es lograr que cada luz se frene encima del círculo celeste.



Cuando lo hagan se abrirá la salida y conseguirán el primer objeto especial, para salir de esta ciudad, por el transportador irán a dar a un pasaje que los va a llevar a nuevamente al lugar en donde estaba la cabina telefónica.

Desde ahí sigan hacia la izquierda (por el camino que va hacia abajo) y luego de pasar por un par de puertas entrarán en un sector en el que hay un laberinto que tendrán que superar para llegar del otro lado de la reja en donde está el segundo objeto especial que están precisando.

Este laberinto no tiene nada de especial y no es demasiado grande, pero cada vez que lleguen a una intersección de caminos y vean pasar uno de esos enanos cabeza de cono, sigan en la dirección por la que se fue y encontrarán la salida más rápido.

Después de entrar en el transportador de este nivel van a volver nuevamente a donde estaba la cabina de teléfono, ahora suban por una rampa que está por ahí cerca y sigan el camino.

Por ahí va a ir a parar a un lugar en donde hay un túnel con el piso rojo y para pasar por este túnel van a tener que tomar el ritmo con el que el piso se va abriendo, para poder ir avanzando entre los distintos descansos que hay en el camino.

Superado el primer túnel llegarán a un sector en el que hay varios botones en el piso y a medida que los presionen se irán abriendo las rejas metálicas que los separan de la salida.

Ojo, porque en cada serie de botones sólo uno de ellos abre la puerta y si pisan uno que no corresponde van a tener que ir a presionar el botón que está en la entrada, para que de esa forma el "puzzle" se resetee y tendrán que comenzar la secuencia de nuevo.

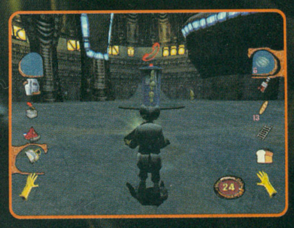
Saliendo de este lugar llegarán a un nuevo túnel, pero esta vez el ritmo de apertura del piso no será tan benévolo como en el caso anterior así que cuidado donde pisan.

En el próximo sector un nuevo túnel los estará esperando y al parecer está funcionando bien, pero no se engañen, porque al llegar a la mitad del recorrido empezará a fallar y llegará el momento de volver a saltar los huecos que se irán abriendo.

Pasando a la siguiente área estarán ante una nueva serie de botones, este "puzzle" es igual al anterior, pero en este caso, antes de poder presionar los botones que están en series de tres, tendrán que ir a apretar el botón amarillo que está subiendo la rampa y cada vez que se equivoquen tendrán que volver a hacerlo.



Con los tres objetos reunidos, sigan adelante hasta llegar de nuevo a donde estaba la cabina telefónica y ahora tendrán que usar las sandías que tienen en el inventario, junto con el tostador, para dispararle a los enanos que están ocupando la cabina y sacarlos de ahí de una vez.





Nivel 10: Max, Dr. Hawkins y Kurt

En este último nivel, podrán elegir con qué personaje van a jugar, por lo que tendrán la posibilidad de ver tres finales diferentes.

La forma más fácil de eliminar al enemigo final es jugando con Max, con él tendrán que entrar por la puerta del frente del castillo y en las primeras habitaciones van a tener que liquidar cada enemigo que aparezca hasta que la puerta para seguir avanzando se abra.

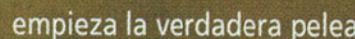
Luego de recorrer algunos pasillos no muy largos se reunirán con Kurt y el doctor y comenzará la pelea contra el ridículo emperador Sizzy Ballooba.



Si tienen algún lanzamisiles entre sus armas, úsenlo ahora y tírenle al emperador, si en algún momento ven que él se les acerca rápidamente es muy probable que intente lanzarles un hechizo que hará que la pantalla empiece a girar lo que sin duda causará una enorme confusión.

Para evitar que esto pase simplemente dénle la espalda tan pronto como lo vean venir.

Cuando terminen de bajarle la energía, el monstruo los absorberá y aquí es donde



empieza la verdadera pelea.

En el interior de la criatura usen todas las pistolas láser que tengan y disparen a los pulmones y el corazón del bicho hasta que los hagan pedazos, háganlo rápido, porque al cabo de un tiempo (no mucho que digamos), Ballooba los escupirá y tendrán que volver a bajarle una cierta cantidad de energía para entrar en él una vez más.

Antes de entrar por segunda vez, asegúrense de agarrar un **"Atomic Jetpack"** que está por ahí y cuando estén adentro úsenlo para subir volando hacia la cabeza y ahí destruyan los ojos del monstruo.

Si les queda tiempo destruyan cada sección del cerebro y adiós emperador.

Con Kurt, la cosa es un poco más complicada y con el deberán entrar al castillo por una rejilla que está del lado derecho de la pantalla.

Cuando estén peleando con el emperador y logren entrar en él, primero tendrán que destruir cada parte del corazón, cosa que les recomiendo hacer con la **"Super Chaingun"**.

Luego de esto cambien a modo "Sniper" y usando los **"Sniper Mortar"** emboquen un tiro en el agujero de cada pulmón.

Si tienen tiempo usen los chorros de aire que hay por ahí y elévense hasta que puedan ponerse en posición para darle a los ojos usando la mira del arma.

Cuando entren en el emperador por segunda vez, vuelvan a elevarse hasta que vean los ojos de la criatura, que ahora estarán sueltos por ahí, destrúyanlos y ahora vendrá los más difícil.

Colóquense tan arriba como puedan y tendrán que usar el arma en modo "Sniper" para destruir las esferas azules que recorren el cerebro (4 en total).

Con el Dr. Hawkins tendrán que entrar al castillo escalando por unas plataformas que están del lado izquierdo de la pantalla y a él le tocará la parte más complicada.

Una vez que hayan conseguido entrar en el emperador tendrán que embocar un par de tostadas en los agujeros de cada pulmón, para hacerlos reventar y luego tendrán que buscar un recipiente de plutonio que está por ahí,



para poder transformarse.

Con el Dr. transformado salten y destruyan las secciones del corazón que tengan a su alcance y para alcanzar las partes que estén más arriba van a tener que subirse a una de las burbujas que salen del piso de vez en cuando.

Lo más complicado vendrá cuando tengan que destruir el cerebro, porque para llegar hasta él tendrán que subirse a una burbuja sin estar transformados, porque de lo contrario no podrán llegar hasta arriba del todo.

Una vez arriba usen el plutonio y dénle al cerebro con todo lo que tengan.



Después de una larga y tediosa pelea, cada quién tendrá su final y con esto terminamos de desmenuzar este impresionante arcade... nos vemos.



ACCION / ARCADES

MDK 2

Mientras juegan, presionen ~ y luego escriban alguno de estos códigos en la consola que dice "Omen" para activar su correspondiente función:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)	Modo Dios
GodDebugToggle()	Modo Dios Si/No
mdkNewGame(1,12)	Nivel 1
mdkNewGame(2,12)	Nivel 2
mdkNewGame(2,12)	Nivel 2
mdkNewGame(3,12)	Nivel 3
mdkNewGame(4,12)	Nivel 4
mdkNewGame(5,11)	Nivel 5
mdkNewGame(6,8)	Nivel 6
mdkNewGame(7,11)	Nivel 7
mdkNewGame(8,8)	Nivel 8
mdkNewGame(9,13)	Nivel 9
mdkNewGame(10,7)	Nivel 10
mdkNewGame(11,1)	Nivel 10/1er bonus
mdkNewGame(12,1)	Nivel 10/2do bonus



Daikatana

Comiencen el juego con la línea de comandos **"+set console 1"**, ej.: daikatana.exe +set console 1. Presionen ~ para entrar a la consola y active el modo de cheats escribiendo **"cheats on"**. Luego, usen alguno de estos códigos:

god
Modo Dios
health [100 o mayor]
Energía Adicional
weapon_give_[1-10]
Seleccionar arma
massacre
Mata los monstruos del nivel en curso
notarget
Invisibilidad
noclip
Atravesar paredes
cam_toggle
Intercambia las cámaras disponibles
cam_nextmon
Cámara situada en el sig. monstruo
screenshot
Sacar foto
timescale [velocidad]
Cambia la velocidad de juego, 1.0 por defecto
map [nombre del nivel]
Seleccionar nivel
bind [tecla y comando]
Asigna comandos a una tecla
connect [servidor]
Selecciona el servidor activo
cheats 0
Desactivar trucos

Army Men: World War

Durante el juego, presionen **[Backspace]**, luego tipeen **"!throw me a frickin bone here"** para activar el modo de trucos. Luego, presionen **[Backspace]** y usen alguno de estos códigos:

!rate me
Modo Debug
!cut to the chase
Completar misión
!the meek
Fallar misión
!time for bed
Matar unidades seleccionadas
!pump me up
Soldados rápidos
!oh behave
Desactiva IA
!mojo
Activa IA
!mona lisa
Item/efecto al azar
!let me down
Remover disfraces
!heavenly glory
La unidad recibe 3 "airstrikes"
!this one goes to eleven
La unidad recibe 3 "napalm airstrikes"
!peep show
La unidad recibe 3 "recons"
!i woke up this morning
La unidad recibe 9 disfraces azules
!incognito
La unidad recibe 9 disfraces grises
!whistle and flute
La unidad recibe chalecos
!yippee!!!
La unidad recibe munición infinita de sniper
!roody-pooh
La unidad recibe infinitos ataques aéreos
!florence
La unidad recibe infinitos "medikits"

Counter Strike

Entren a la consola en la máquina que es server y escriban **"sv_cheats 1"**. Luego, cambien los mapas escribiendo **"changelevel dust"** (o algún otro mapa). Finalmente, usen alguno de los codigos para activar su correspondiente función:

impulse101
suma $16.000
givespaceweapon_awp
Rifle Sniper Artico
sv_aim
Apunta automáticamente con Sniper
sv_gravity [-999 - 999999]
Ajusta gravedad
gl_zmax[0-9999]
Ver y disparar a través de las paredes y objetos
cl_hidefrags 0
Ver los frags de los demás jugadores
cl_forwardspeed 999
Movimiento de avance rápido
cl_backspeed 999
Movimiento de retroceso rápido
cl_sidespeed 999
Movimiento lateral rápido
changelevel [Nombre del mapa]
Selección de nivel
give weapon_[Nombre del arma]
Selección de arma



ESTRATEGICOS

Ground Control

En el menú principal presionen las teclas **M, S y V** al mismo tiempo. Con esto se habilita la consola para introducir los trucos.

console
habilita la consola con "~"
god
Modo Dios para todas las unidades
notgod
Desactiva Modo Dios
gimme maps
Jugar todas las misiones de las campañas en el menú "Custome Game".
flashlight
Nuevo modo de interface GUI

from massive with love
Texturas graciosas
the new generation of rts-games
Jugar misión secreta en el menú "Custom Game".



Dogs Of War

Desactivar colisiones
Durante el juego, escriban **"timbo"** para activar el modo de trucos. Luego presionen **[F5]** para desactivar la colisión.

AVENTURAS/RPG

Vampire: The Masquerade Redemption

Comiencen el juego con la siguiente línea de comandos: **ej: C:\Vampire\vampire.exe -console o "C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console**
En el modo de un solo jugador, presionen "~" para abrir la consola. Luego, escriban alguno de estos códigos:
NOTA: Algunos de los trucos se aplican a cualquier miembro de la 'party', simplemente clickeen en su imagen antes de entrar a la consola para poner el código.

god 0/1
1=Activa Modo Dios, 0=Desactiva Modo Dios
cash #
Cambiar dinero a #
dropcash #
Suelta # cantidad de dinero
xp #
Suma # a los XP

freecasting
Obtener disciplinas sin usar sangre
ai
Desactiva la IA de los enemigos y de tus compañeros
addalldisciplines #
Incrementa las disciplinas a #
revive
Energía completa (Se puede usar luego de morir)
vault
Abrir la bóveda personal en cualquier lugar del juego
freeammo
No se necesita munición
killme
Muerte verdadera (No se puede revivir)
totals
Listar info de la escena (XP, Oro, etc.)
addthing #
Hace aparecer el ítem # (ej: Vitae, Dagger, etc.)
advancement
Abre ventana de avance
framerate 0/1
1 = Ver cuadros p/ segundo , 0=Desactivar
poisonme
Envenenarse
diseaseme
Enfermarse
damage me
Dañarse
whereis
Estadísticas de nuestra locación
frenzyme
Enloquecer a Christof
maxfps #
Pone el máximo de FPS en #
shapeshift #
Convertirse en # (ej: murciélago)
shapeshift
Volver al modo normal
freeze
Congela el cuerpo, pero nos podemos mover dentro del nivel
pause
Pausa
resume
Continuar juego
emit #
Emitir # de los pies del personaje (ej: fuego, gas)
jump
Saltar al nivel/objetivo (Ver lista de niveles)

Lista de areas / niveles:

Convent	ConventDay
OldTownDay	SmithyDay
Inn4StagsDay	JudithBridgeDay
University	StThomas
GoldenLaneDay	UnornaDay
EastGate	EastGateNight
OldTown	Smithy
Inn4Stags	JudithBridge
Unorna	Haven
PetrinHill	PetrinHillDay
AnezkaRoom	NQuarter
PragueCastle	PrinceBrandl
GoldenLane	
DummyNorthQuarter	
DummyNorthGate	
DummyNorthQuarterGate	
SilverMines	SilverMines2
SilverMines3	SilverMinesNight
Monastery	Monastery2
Monastery3	ArdanChantry
ArdanChantry2	ArdanChantry3
ArdanChantry4	JosefTunnels
JosefTunnels2	JosefTunnels3
VysMountain	



SIMULADORES

Independence War: Defiance

Entren a la pantalla con la lista de pilotos y seleccionene cualquier slot para ver la historia y misiones para esa persona. Activen la "caja" de Historia y escriban **"dethweezul"** para activar el modo de cheats. Si lo hicieron correctamente, la palabra **"Outcome"** y un número aparecerán en cada misión que completen. Luego, escriban alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

[Left Shift] + I
Invencibilidad
[Left Shift] + 0
Destruye la nave elegida
[Left Shift] + [;]
Congelar objetivo
[Left Shift] + K
Acoplarte a cualquier nave insignia
[Left Shift] + S
Avanzar al siguiente evento de la misión
[Left Shift] + W
Ganar misión
[Left Shift] + [Backspace]
Ver secuencia previa de FMV
[Left Shift] + A
Modo Turbo
[Left Shift] + 8
Ubicarse al lado del objetivo
[Left Shift] + 9
Igualar la velocidad del objetivo
[Left Shift] + G
Ver todos los destinos como "waypoints"
[Left Shift] + J
Ubicarse al punto cercano al destino
[Left Shift] + P
Capturar pantallas (La pantalla será grabada como un archivo PCX en el directorio "psg\resource\art\screens".)
[Left Shift] + M
Captura de pantallas contínua

Los Irrompibles

Hoy presentamos: En el espacio, nadie puede oírte gritar (a no ser que grites fuerte)

Por Rodrigo Peláez

Nada de vestiditos militares camuflados, nada de tapizados de cuero y arboles de levas, eso ya fue, nosotros somos chicos del 2160. ¿Qué les pasa? Ah, ya sé. Están emocionados porque logramos jugar a Starlancer por Internet. Qué lindo que es este momento, ¿no?

2000, 24 de junio. 23:02 hs.

Tomé el teléfono con las manos sudorosas. Apenas podía acertar los números en el teclado.

Del otro lado de la línea atendió Moki. A su previsible "¿Hola?" contesté con el aún más previsible "In position", la clave secreta que obliga a un Irrompible de ley a dejar absolutamente todo y conectarse a la Autopista Informática de inmediato.

Pero vayamos un poco más despacio y retrocedamos algunos minutos en el tiempo...

Comencé a sentir el picor en la espalda a eso de las 22:15 (el cosquilleo adictivo y la necesidad de balas que siente todo Irrompible que se encuentra en un radio menor a diez kilómetros de su PC).

Maté el tiempo comprando chucherías para el segundo piso de la preciosa mansión que poseen mis Sims.



Moki (izq.) y Rolo (der.): como Luke y Vader pero clase B.

Los otros miembros de la Orden del Picor se hallaban ocupados en sus quehaceres.

Sabíamos a ciencia cierta que jugar a Starlancer vía Internet y por módem de a tres nos traería incontables dolores de cabeza debido al lag (la cifra exacta para Starlancer es dos adictos conectados entre sí, y sólo dos... más sería la muerte); pero claro, ¿quien sería capaz de mirar a los ojos de un Irrompible y decirle sin que le tiemble la voz: "lo siento, pero hoy no jugás"? La batalla contra el lag estaba por comenzar.

La comandante (en el fondo) tocándole el trasero a Inodorelli.

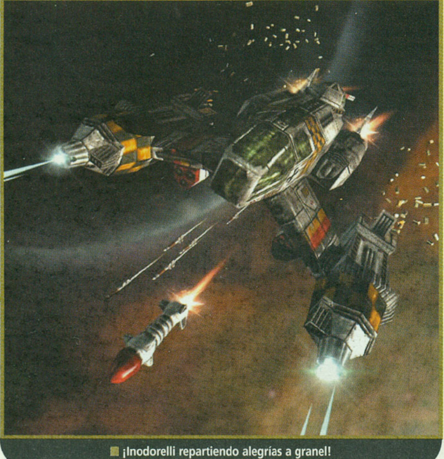
Inodorelli, mi otro compinche virtual, se encontraba defendiendo al mundo de la amenaza terrorista y sólo estaría disponible a la hora acordada. Moki, el intrépido comando capaz de degollar a un destacamento completo de nazis sin ser detectado, tenía su cita ineludible (según él) con Primicias. Nunca entenderé como es posible que el mismo hombre capaz de arrojar a un precipicio a sus amigos con tal de ganar unos preciados segundos para él y su Porsche se emocione hasta las lágrimas porque Mariquita Valenzuela no logra mantener una pareja estable.

En fin... a las 23:00 terminaba esa basura que calma la bestia que habita en él.

Los minutos se hicieron horas, y las horas siglos...

2160, 24 de junio. 23:06 hs.

Infiltrarnos en la astronave fue un juego de niños. Ya teníamos práctica en este tipo


¡Inodorelli repartiendo alegrías a granel!

de operaciones gracias a Hidden & Dangerous y el hormigueo de reclutas voluntarios recién llegados disimuló nuestro arribo.

Robamos tres uniformes de pilotos y nos presentamos en la sala de briefing donde nos instruirían acerca de la misión que debíamos cumplir.

Inodorelli no llevaba un corte de pelo a la moda por lo que se vio obligado a quedarse con un birrete puesto. De todos modos, si alguien nos preguntaba quiénes éramos y qué corno estábamos haciendo en la nave teníamos la excusa perfecta: "somos algo así como los tataranietos de los Irrompibles... los mismos que desembarcaron en Normandía y que inspiraron las trágicamente célebres picadas en la Lugones a bordo de sus flamantes Porsche". Con ese pretexto podíamos llegar lejos; porque estábamos en el futuro y las cosas habían cambiado mucho pero, a juzgar por las numerosas Xtreme PC que vimos en las manos de la tripulación, todavía publicaban nuestras viejas aventuras y la revista seguía vendiéndose como pan caliente. Lo único que no me gustó demasiado fue comprobar que ahora pertenecía al conglomerado Microsoft... pero ése es un asunto que Maxi se ocupará de corregir a tiempo... espero.

La pulposa comandante Enriquez nos dio las pautas de lo que parecía una clásica misión de rutina: escoltar un par de cargueros civiles, limpiar la zona para que puedan realizar el salto hiperespacial con tranquilidad y estar atentos por si las hordas rusas tenían ganas de bailar la polka.

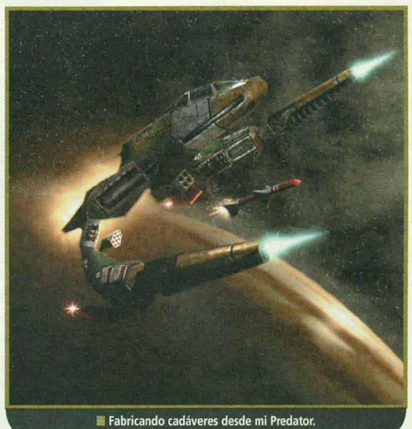
Cada uno eligió su nave: Moki trepó a un Coyote, Inodorelli tomó "prestado" un Grendel y yo escogí un Predator.

En segundos nos encontrábamos en el espacio encendiendo nuestros motores. Viper (el líder del escuadrón) dio la orden para el salto hiperespacial y Moose, mi copiloto, me golpeó el casco para sacarme del estupor (y del terror en que estaba sumergido, debo confesarlo; porque una cosa es usar un rifle o pisar un acelerador pero otra muy diferente es conocer la exacta función de todos los botoncitos de colores que titilaban frente a mí) y obligar al Predator a saltar a las coordenadas preestablecidas. Vi que Inodorelli y Moki se me adelantaban y salían disparados hacia la nada y, después de meditarlo unos segundos, decidí seguirlos... no vaya a ser cosa que hablen con mi tatarabuelo.

Llegamos al punto de encuentro con los cargueros. Nos ubicamos en nuestras posiciones y los escoltamos unos cuantos kilómetros. Repentinamente nuestros radares detectaron la presencia de las siniestras fuerzas de la Coalición; y los rusos no tuvieron mejor idea que saludarnos con una lluvia de misiles.

Casi me hago encima cuando Moose, gritando como un marrano en el matadero, me rogó que pulsara las defensas destinadas a desviar las letales agujas explosivas. Hice lo propio y salvamos el pellejo por un pelo. Busqué en el scanner a los muchachos y, al parecer, también habían hecho bien los deberes.

Más enojado que asustado activé los afterburner y me lancé sobre los secuaces de Lenin como si fuera un vendedor de celulares.


Fabricando cadáveres desde mi Predator.

Moki ya estaba haciendo estragos en las filas enemigas gracias a las simpáticas cabriolas de su Coyote y desconcertaba a los pilotos del Este que no podían creer que sus monerías resultaran tan letales.

Inodorelli no se quedaba atrás rociando con plomo cuanto tovarish se cruzaba en su camino. El muchacho había apagado los lásers (un acto de bravuconería total) y se dedicaba a perforar fuselajes con las temibles trazadoras de su caza alemán.

Los sensores me indicaron que un gracioso intentaba agujerearme la reta-


Pilotos correteándonos porque nos choreamos sus naves...

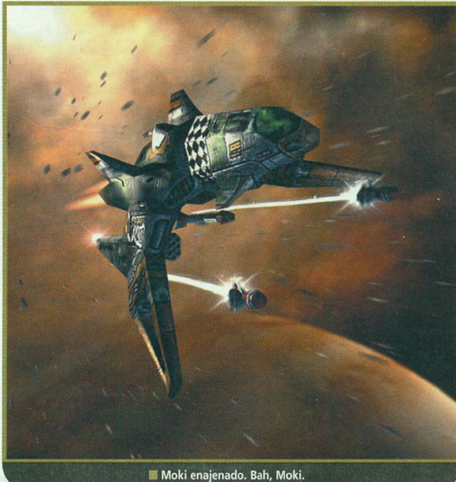
guardia. Hice un looping y el bastardo me siguió. Barrené bruscamente y adivinen... el ruso seguía atrás. Le grité a Moose para que se agarrara y enfilé hacia los cargueros. Escuché ruido en el fuselaje y comprendí que las balas enemigas (otro bravucón como Inodorelli) habían perforado el metal dando de lleno en uno de los estabilizadores. Los shields se agotaban rápidamente. No tenía mucho tiempo. Un par de golpes al afterburner me acercaron aún más a mi objetivo. Pero el perro sarraceno seguía pegado a mi cola. Me acerqué un poco más. Más. Más.

Moose no decía nada pero yo adiviné su terror cuando el carguero ocupó todo nuestro campo de visión. Creí ver por unos segundos, en el puente de la gigantesca nave, al capitán de la misma con los ojos desorbitados y gritándome para que desviara mi trayectoria. Esa era la idea. Viré sorpresivamente a la derecha y por un momento pensé que tocaríamos el casco de la nave con las manos. Bueno, en realidad eso fue lo que hizo el caza ruso cuando se encontró con el puente del carguero frente a sus narices. Un hermoso fulgor anaranjado nos indicó que el pelele era historia. Acto seguido, el capitán del carguero apareció en mi monitor lanzando todo tipo de improperios en los más diversos idiomas. Corté la transmisión y sonreí. Si esas batatas voladoras podían absorber el impacto de varios misiles, bien podían lidiar con un caza ruso de segunda.

Volví al frente de batalla pero Moki, Inodorelli y el resto del escuadrón ya habían barrido al enemigo. De todos modos, el persistente lag había hecho estragos y todas las naves del escuadrón 45 estaban severamente dañadas al no haber podido ser capaces de maniobrar con suficiente velocidad y precisión frente a los ataques.

Es más, habíamos sufrido importantes bajas, pero ya pensábamos que la Coalición era historia por el resto de la velada. Error.

Un crucero inmenso, repleto hasta los dientes de torretas láser, surgió de la nada y nos obsequió luces calientes de todos los colores. Rompimos la formación y nos desviamos lo suficiente como para descargar, a salvo del alcance de su artillería, nuestros preciosos Jackhammers. Todo el escuadrón arrojó su explosiva mercadería sobre el gigantesco enemigo y se alejó (afterbuners de por medio) antes de que las ojivas hicieran impacto provocando una reacción nuclear en cadena. ¿Todo el escuadrón? Todo no; porque Moki estaba muy entretenido emulando a Rick Hunter y sobrevolando el casco del crucero, repartiendo balas a diestra y siniestra y esquivando de milagro (porque el lag seguía ganando la batalla) el fuego cruzado de las torretas. Intenté comunicarme con él y explicarle que si no se alejaba en segundos, la onda expansiva provocada por los misiles lo haría paté. Pero estas naves no tienen el mejor sistema de comunicación que digamos...


Moki enajenado. Bah, Moki.


Eso que brilla era Moki.

Pequeñas explosiones encadenadas comenzaron a surgir de la popa del enemigo. Moki vio lo que estaba pasando, hizo un furioso rizo y trepó alejándose de la amenaza, acercándose con los afterburner a pleno hacia nuestra formación. Demasiado tarde. Un terrible haz de luz surcó el espacio cegándome mientras el crucero se partía en dos y una bola de fuego perfectamente delineada comenzaba a crecer barriendo todo a su paso. El caza de Moki me recordaba al Halcón Milenario escapando de la segunda Estrella de la Muerte; pero con resultados menos felices... la bola de fuego alcanzó al Coyote cubriéndolo por completo y escuché un grito de horror en el canal de transmisiones. No podía ser otro que el copiloto de Moki.

Mi nave se sacudió violentamente cuando la onda expansiva golpeó con fuerza inusitada nuestra formación. La bola de energía nuclear comenzó a encogerse rápidamente y en un instante todo volvió a ser como antes. Ya no había crucero. Ya no había Coyote. Ya no había Moki. Sólo quedaba la negrura del espacio infinito y un silencio absoluto. Nadie pronunció palabra camino a la base. Chequeé que Inodorelli estuviese en la formación y me limité a apretar los dientes y contener las lágrimas.

Enriquez nos felicitó por el resultado de la misión y tuvo el mal tino de preguntar dónde estaba ese peladito tan simpático que se había destacado por su sucio dogfighting minutos atrás. Mi cara le dijo todo.

2000, 25 de junio 24:07 hs.

¡Imaginen mi alegría al prender el ICQ para charlar a solas con Inodorelli sobre lo ocurrido y comprobar que Moki estaba on line! Le pregunté como había hecho para escapar de la terrible explosión y el muy payaso me respondió: "No sé que pasó con la conexión Rolo. Estaba rociando de plomo a ese crucero enorme y cuando noté que comenzaron las explosiones clásicas indicando que ya lo había liquidado ¡ZAS!, se me cortó la comunicación y aparecí en el desktop de Windows. ¿Y ahora quién ca*(beep)*jo me va a computar ese crucero entre las bajas que le provoqué a esos rusillos de pacotilla?"

MUD´s y Medievia, uno de los mundos más extensos de la Red

No, los MUD´s no son la onomatopeya de la vaca

Por Maximiliano Ferzzola

Desgraciadamente, jugar en línea juegos como EverQuest o Ultima Online desde Argentina no es para muchos. Se necesita una máquina muy potente, con lo último del hardware, y una conexión que mueva decenas de Kb por segundo. No todos pueden acceder a tal máquina y son menos los que disponen de una conexión tipo cablemódem para darse el lujo de deleitarse con el universo de Britania (por nombrar uno). Pero, desde que Internet es Internet, existe una alternativa "económica" para jugar online, no por eso menos adictiva o divertida. Estamos hablando de los MUD´s (Multi Users Dungeons o Multi Users Domains). Una máquina común con módem y un servicio de Internet cualquiera es todo lo que se necesita.

Un MUD es un mundo persistente, como EverQuest pero sin gráficos, donde la interface es tipo chat, salvo que reconoce ciertos comandos o parámetros que representan nuestras acciones; parámetros que deben ser tipeados por el usuario. Para entenderlo mejor, recuerden los clásicos juegos conversacionales y a eso agréguenle la posibilidad de jugarlo al mismo tiempo con cientos de usuarios. Pudiendo interactuar con ellos, intercambiar objetos, matarlos o aliarse. Tal cual como en los juegos online más famosos. Pero además con cientos de misiones y campañas, monstruos y batallas. De hecho, como una interface de texto es mucho más simple de llevar que una gráfica, en los MUD´s tenemos muchísimas más opciones que en juegos como Ultima. ¡Aunque usted no lo crea! Lo único que se necesita para encontrarle el saborcito a estos mundos de caracteres es la imaginación.

Para acceder a uno instalen el programita para manejar MUD´s que encontrarán en el XCD. Este programa ya viene con un MUD instalado, Medievia. Si quieren empezar a jugar YA, simplemente conéctense a la red y dénle doble click al logo del juego. El resto, si saben inglés, no va a ser problema. Les van a pedir los datos de su personaje, nombre, profesión, sexo e incluso una dirección de mail para que puedan recibir manuales y novedades. Para instalar otros mundos MUD´s vayan a la opción New. En esta versión del programa el único que se encuentra disponible es Medievia. Pero, en caso que les guste y registren el programa, van a tener un montón de direcciones más a las que acceder. Incluso van a tener la posibilidad de ingresar una dirección en el renglón en blanco para acceder a otros MUD´s que no se encuentren listados.

> **"Medievia es un mundo fantástico que solo reside en nuestra cabeza. No hay gráficos omnipotentes que nos ordenen cómo debe ser el mundo de nuestros sueños."**

Medievia y el fantástico mundo del código ASCII

Medievia es un mundo fantástico que solo reside en nuestra cabeza. No hay gráficos omnipotentes que nos ordenen cómo debe ser el mundo de nuestros sueños. Solo existen las pautas necesarias para imaginarlo a nuestro piacere. Medievia es gratis, aunque por lo general los que deben pagarse son los programas que nos permiten la conexión a estos mundos. Pero ni siquiera son demasiado caros. La dirección de Medievia es www.medievia.com, en ella encontrarán todo lo que necesitan saber de uno de los mejores MUD´s en línea.

Medievia es un mundo fantástico, con elfos, dragones, espada y brujería, en donde podremos ser guerreros, clérigos, magos o ladrones. Este mundo fue creado en 1991 y, desde aquel entonces, ha sido un mundo en constante desarrollo ya que es, fue y seguirá siendo un lugar abierto a las críticas y propuestas de sus usuarios. ¡Imaginen 9 años de desarrollo! La gente detrás de este proyecto se jacta de tener el mundo más extenso de la red. De hecho, es muy posible que lo tengan... claro, todo en ASCII. Puede pasarles que les resulte aburrido a primera vista, pero créannos que una vez que le agarren la mano y empiecen a interactuar con los habitantes de Medievia le van a encontrar la diversión. Porque no son solo letritas, como dijeron algunos en la redacción al verme jugar, son mundos en potencial etapa de creación en esa dimensión que nosotros, los mortales, llamamos imaginación.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

Justicia

Ciudadanos del sur:

Les enviamos este mensaje desde el imperio Correntino para informarles que han osado pasar por alto un comunicado del imponente Lord Janus. El mismo narraba las desdichadas batallas en la que intentamos escapar del complejo Black Mesa y sus alrededores. El cántico de guerra al que nos referimos es el titulado "La ira del 357".

Esta advertencia fue escrita con el fin de corregir su errónea aclaración en la cual afirman no haber recibido ninguna poesía anteriormente, para ser más exactos en su publicación número 31. No obstante, esperamos que no se vuelva a repetir el malentendido, ya que el mensaje fue enviado en el mes de abril, y al enterarse de esto, Lord Janus se llenó de cólera y mandó a sacrificar a la mitad de sus esclavos.

Mi trabajo como Magistrado me obligó a redactar y enviarles la aquí presente misiva antes que la furia de nuestro Señor acabe con el imperio del norte por completo.

Les solicito que publiquen el ya nombrado cántico o de lo contrario El Mono Hindú de la Locura China terminará por acabar con sus tierras sureñas con tan sólo un pestañeo, un colérico pestañeo. Queremos creer que tienen una buena excusa porque de lo contrario...

Sin más que advertirles hasta el momento, nos despedimos de ustedes, esperando su respuesta para su próxima publicación del mes de julio.

P/D: Este es el himno mencionado...

LA IRA DEL 357

La traición anida sigilosamente
donde jamás estamos esperando
Y se revela violentamente
en su mejor forma, atacando

Cuando la normalidad desaparece
se vuelve locura, en pedazos
entonces el pánico crece
y toma la mente en sus brazos

Entre las ruinas de su mundo
mientras recoge municiones
Gordon Freeman, iracundo
medita entre maldiciones

Solitario en su lucha
ya todos lo abandonaron
Y aunque nadie lo escucha
De su ira se olvidaron

Ese fue el error fatal
que todos pagarán caro
pues con su Magnum o un caño
sin importar su suerte
les causará todo el daño
hasta que reine la Muerte

Y allá va sembrando balas,
desde las entrañas del Lambda,
buscando en ruinosas salas
apostando la vida en un disparo
porque sabe que esta vez
escapar le saldrá muy caro;
pero no importa quién venga
sean aliens o comandos,
que lo estén bombardeando,
no habrá quién lo detenga
Pues el Portal está esperando...

Gonarch aún no adivina
Nihilant también lo ignora
pero su hora se aproxima
Freeman va a ellos furioso
y el destino es caprichoso
con formas inesperadas.
En esta dimensión maldita
donde la suerte nada promete
la venganza viene en forma
de Magnum 357...

End ?

Magistrado Jorge Alvarez
(SwampdoG)
El Errante German Bellucci
(Cyberwolf)
swampdog@starmedia.com

¡Impresionante, Jorge! Para serte sincero, el poema me pareció buenísimo, y creo que se merece con justicia el premio a la Carta del Mes porque está íntimamente relacionado al mundo de los videojuegos.

Lo integrantes de la Editorial lo leímos una y otra vez, y siempre nos saca una sonrisa de los labios.

Necesitaría que por favor me envíes tu dirección completa para que podamos mandarte el juego que merecidamente te ganaste. ¡Felicitaciones y seguí escribiéndonos!

Cyber abuela de Ushuaia

Queridos Genios de XTREME PC, Martín Varsano y Cía:

¡Hola, cómo están, les escribo para contarles a Uds. y a mis compañeros lectores de cada mes, seguidores de esta EXCELENTE REVISTA!, que además de no sólo haber mujeres que juegan, algunas son abuelas, ¿qué tal? Como yo, que seguramente pelean con sus nietos y sus hijos por un rato frente al maravilloso entretenimiento que nos brinda la informática, (entre ellos los Juegos para PC).

Les comento que los sigo desde el Nº 3 y que me ayudaron en muchas Aventuras Gráficas que tengo en mi haber. Mi primer Juego fue The Dig, luego le siguieron Congo, Sherlook Holmes I y II, los buenísimos Alone in the Dark, El Secreto del Templario, Mist y Riven, Versalles, Egipto, el fantástico Monkey Island 3, Broken Sword I y II, Black Dalia, Blade Runner, Grim Fandango, Hopkins FBI, la hermosa Lara y muchos otros que aún están en juego y que me resultaron sumamente entretenidos.

El que me pareció fabuloso fue Outcast, un juego totalmente adictivo, con una historia muy interesante y que como dicen

muchos lectores, da pena que termine; pero ya está en camino el Nº 2, así que esperamos que sea tan bueno como el primero.

Como verán, estoy respondiendo a los lectores sobre las mujeres que juegan, y que si en algo puedo ayudarlos estoy a su disposición (acabo de jubilarme así que voy a tener tiempo); tampoco Martín quiero sacarles el trabajo a Uds., sigan así, informando y dándonos una mano a los "jugones", es solamente que también quiero hacer amigos. No soy una abuelita de los cabellos de plata como se decía antes, ahora nos teñimos y somos más modernas, ¿no les parece?

Bueno, acá va el "mangazo":

1) Tengo un juego EVIDENCE, empezado que me da bronca no poder terminar, es viejo, y después de jugar con mi querido Ulukai, ya no me gusta tanto, pero es una historia que tiene su interés(recordemos que día a día mejoran los gráficos de los juegos). Si me pueden ayudar les agradecería, ya que la policía, en ese juego, me atrapa a cada rato y no puedo seguir. 2) Otra pregunta con respecto a Los Sims, ¿cómo se hace para usar esa maravillosa casa que cuesta $50.000, ya que ninguna familia inicial ni en uso, con platita, parece que puedan acceder a ella? Espero con ansias que me respondan.

3) ¿Qué juego me recomiendan con las características de Outcast (cuántas noches me sorprendieron hablando sola en el idioma talan)?

Cuando viaje a Buenos Aires me gustaría visitarlos.

Besitos para todos.

Maricé
vieji@arnet.com.ar

¡Muchas gracias por escribirnos, Maricé! Es bueno saber que hay gente de todas las edades que disfruta de la PC y los maravillosos juegos. Es más, tendrías que darle unas clases de computación a mi mamá, que está medio perdida... Yo intento explicarle pero nada... Tal vez unas clases tuyas la sacarían del pozo.

Bueno, vamos a las preguntas:

1) Te mandé la solución del mismo por e-mail. Espero que te sirva.

2) A los trucos de Los Sims podés encontrarlos en el número 29. Entre ellos está el que sirve para conseguir más dinero, con lo que te vas a poder comprar esa maravillosa casita.

3) ¿Probaste la nueva aventura de Indy?

Informe E3

Hola queridos amigos de Xtreme PC, la mejor revista de juegos de Argentina:

Les escribo principalmente para felicitarlos por el tan ESPECTACULAR informe que hicieron de la E3 '00.

Desde ese informe me surgieron algunas preguntillas:

1) ¿Saben la fecha de salida de "Vampire:TMR" y de "Commandos 2"?

2) ¿Podrían hacer un preview del Simsville?

Otra cosa por la que los quería felicitar es por su nueva sección "Conexión Xtreme" ya que más de la mitad de sus lectores tenían acceso a Internet y no sabían qué era ICQ (no es mi caso). Sigan con esta sección que es muy interesante.

Gracias por todo.

Mauro Bozzano
mauro200086@uol.com.ar

1) Vampire ya está a la venta, a Commandos 2 seguramente lo veremos antes de fin de año.

2) No bien tengamos más información (y fotos) vamos a realizar un preview como corresponde.

Muchos lectores nos pidieron que estuviéramos un poco más encima de los acontecimientos de Internet, por ese motivo se creó la sección, que va a seguir los pasos de los videojugadores de todo el mundo en la red de redes.

Los Sims

Mi nombre es Mariana, tengo 10 años y me dicen Tati. Leí la carta de Patricio Hernán Granelli en la revi de junio, a la cual me gustaría contestarle la pregunta: ¿cuánto tarda en crecer un bebé? Son tres días que hay que cuidarlo, se turnan los padres; para que no llore hay que darle de comer, cantarle por lo menos 2 veces y se duerme, como los padres se van a trabajar, una vez cada uno puede faltar al trabajo para cuidarlo (si faltan dos días seguidos los despiden, día por medio pueden faltar para recuperar el sueño), si llora y no lo atienden, se lo lleva la Asistente Social, si pasás los tres días se convierte en un chico o chica.

Cuando es un niño, va al colegio, estudia y recibe plata del abuelo ($100), juega con sus amigos, hace sociedad con los padres, le gusta la computadora, a veces no se quiere bañar y hay que obligarlo, si falta al colegio, lo mandan a un colegio militar o se lo sacan a los padres y se los dan a otra familia en adopción. No crece nunca más, no se vuelve adulto.

Desde Internet bajamos otros personajes, Batman, Batichica, el Hombre Araña, etc. Mi hermano cambió una remera de forma por una de su grupo de música favorito, Korn, con PaintBrush; está fenómena, podés cambiar los dibujos de la ropa que quieras. Para agrandar el terreno lee las revistas anteriores que te dan los truquitos que sí funcionan.

Espero que les sirva y, como dijo Patricio, yo también tengo invadida mi habitación de telarañas, llego de la escuela, hago pronto mi tarea y peleo por la computadora para poder jugar con mis Sims porque toda la familia tiene su casita en el juego y somos 6 los que jugamos y no alcanzan los terrenos ni la gente. Espero que sigan con esta revista (que es de mi hermano mayor y yo se la saco), hasta que yo sea más grande, me gusta mucho.

Mariana Soledad Scotto
nionio@ciudad.com.ar
(es de mi hermano)

¡Gracias por escribirnos, Mariana, y por tu pequeño informe acerca de los bebés en Los Sims!

En lo profundo del Caribe...

Como ya saben, LucasArts reveló en la E3 el lanzamiento de The Escape of Monkey Island y esto suscitó en mí nuevos, viejos y recónditos pensamientos de los que quisiera descargarme.

Sostengo sin ninguna duda y sin aceptar debate al respecto que The secret of Monkey Island y Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge son los mejores: los mejores de la serie, las mejores aventuras gráficas que jugué, y quizá los 2 mejores juegos que pasaron por mis manos. Inclusive hasta el día de hoy los sigo jugando (los recorrí desde el principio al final por lo menos 20 veces cada uno). Todo es perfecto: la historia, las situaciones, los personajes, la "atmósfera sin sentido" que los envuelve, los temas musicales (a pesar del limitado formato MIDI). Estos últimos son tan extraordinarios que los puedo (no se rían) tararear de memoria (¿no sería intimidante entrar en una habitación con el tema de LeChuck de fondo? Síii, tiemblen que soy

muy malooo). Creo que no hace falta que me extienda más sobre las bondades que ya todos conocen.

¿Qué pasó con un fanático como yo cuando se encontró con The Curse of Monkey Island? Hubo varias sensaciones mezcladas: al principio alegría, ansiedad, curiosidad, que con el correr del juego se fueron tornando en decepción y nostalgia producidas en parte por la profanación de un clásico. Básicamente lo que no me gustó de esta tercera parte fue:

- Ron Gilbert ya no estaba... y no era lo mismo. Debe ser feo no poder participar en la continuación del proyecto que uno mismo comenzó.
- Creo que LucasArts sólo buscó imitar a los 2 primeros, resultando una mezcla no muy bien lograda de ambos; hubo una tendencia a seguir la historia de MI1 (el triángulo Threepwood-Marley-LeChuck y los intentos del primero por ser un pirata) previamente "remendando" la historia y el final de MI2 (que para mí fue tan genial como bizarro).
- No estuve del todo de acuerdo con el nuevo diseño que sufrió el juego: Guybrush en MI2 había evolucionado físicamente (¿se acuerdan la barbita, el pelo largo, el espectacular sobretodo pirata?). En MI3 se buscó que la personalidad concordara con el aspecto, lo que no me pareció una decisión muy acertada. Y otra cosa: la Elaine original era mucho más atractiva; la "nueva" parece un dibujito japonés mal hecho.
- Algunos viejos personajes no fueron explotados lo suficiente o lo suficientemente bien (ejemplo: Stan), aunque por otro lado introdujeron algunos nuevos que resultaron memorables (todavía escucho el terrorífico ¡MMHUAHAHA! del omnipotente Murray).
- ¿A eso llaman final? "Eso", en la última parte del juego, no es un final a la altura de la serie original, parece hecho a las apuradas y además emulando la última parte de MI2 en la que debemos ir alternando "escenarios" buscando los elementos necesarios para cumplir nuestro objetivo... pero bueno, no voy a contar nada para no arruinarles tan predecible final a los que todavía no lo jugaron.
- Las series Monkey Island deben tener 4 partes ¡y NO seis! (no me pregunten por qué, esto es así por definición). Este aspecto en particular ME MOLESTÓ MUCHO. ¡Grrrr!

Por favor, no me malinterpreten, MI3 es una aventura excelente, con gráficos y sonidos brillantes, y algunas situaciones muy buenas, pero al ser la continuación de dos juegos tan grandiosos, las expectativas a superar fueron muy altas. Y no pudo ser: no se puede comparar con la magia que brota de los originales, no tiene esa "cosa" que me hace querer jugarlo una y otra vez y que hace estremecer mi sistema nervioso con sólo ver la presentación. Quisiera saber si alguien más coincide en que MI3 no fue tan bueno como debería haber sido, ¿o yo estaré exagerando?

A pesar de que Grim Fandango (un oasis en esta industria desierta de aventuras) no vendió mucho en EE.UU., LucasArts luego de sus altibajos (más bajos que altos), sus problemas internos, y sus no-muy-sobresalientes juegos de StarWars, decide volver a la carga con las aventuras, y se dispone a lanzar MI4. Trato de ser optimista, pero aunque me gustó lo poco que se dijo de la trama, no veo en que cambió la situación: los grandes Ron Gilbert y Tim Schafer ya no están (el juego está a cargo de "los que hicieron" Sam & Max: Hit The Road), mientras Lucas se preocupa por atender ciertas demandas del mercado (hola entorno 3D, adiós mouse, y conozcan un nuevo sistema de inventario "consolero"). Por ahora sólo me resta esperar, aumentar mi curiosidad hasta niveles desesperantes, y preguntar: ¿podrá esta próxima entrega ser digna de compararse con las primeras o será una sólo una aventura "promedio"? ¿Por qué no colaboró Ron Gilbert, ya que según tengo entendido, hubiera estado dispuesto? ¿Podrá LucasArts con este juego desencadenar una ola de increíbles aventuras gráficas en la industria, como en algún momento hubo (snif)? oh, síii... qué lindo, ya lo veo: En lo profundo del Caribe... otra vez.

Leonardo Panthou

¿Ustedes que opinan, lectores? ¿La cuarta parte de la saga Monkey Island será la que consagre la aclamada serie? ¿O será la encargada de hundir una de las franquicias más amadas por los videojugadores argentinos? Esperamos su veredicto en el Correo...

El futuro de las PC

Esto es lo que opino:

Como podemos ver el mercado de las consolas no es el mismo de antes ya que están incorporando "opciones" que anteriormente eran exclusivas de las PC: mouse, teclado, Internet, guardar partidas, redes, etc.

Todo este avance tecnológico por parte de las consolas no hace más que afirmar el rumbo que tomaron las PC hace tiempo. Ahora las PC tienen que buscar nuevas "opciones", que todavía no hayan incorporado las consolas, y ampliar el espectro de posibilidades para no quedar atrás en la carrera tecnológica.

¿Quién te dice que mañana las consolas no traigan un soft que compita con Office? Entonces si las PC salen más caras, son más difíciles de configurar y son más propensas a las fallas, van a tener un serio problema.

El futuro es muy difícil de predecir, pero siguiendo las tendencias del último siglo en cuanto a los desarrollos tecnológicos creo que la PC (como la conocemos hoy) no tiene mucha vida... ¿Por qué digo esto? A medida que se desarrollan las nuevas tecnologías y se hacen más comunes entre nosotros, tienden a desaparecer (o a pasar desapercibidas). A principio de siglo, cuando empezaron a fabricar los primeros motores, te vendían un motor para tu casa que te ayudaba en todos los trabajos... ahora tenemos infinitos motores en cada uno de los electrodomésticos y ni nos damos cuenta. Bueno, lo mismo está pasando con las computadoras y microprocesadores, cada vez hay más, dispersos en distintos productos, que en un principio no tenían nada que ver con la electrónica.

Entonces... ¿por qué seguir con una caja de zapatos a la que tengamos que meter mano, configurarla o en el peor de los casos, llamar a un técnico cada 2 ó 3 meses? No sería mejor tener un dispositivo "transparente", o sea, que no requiera ningún conocimiento especial, ni tiempo de aprendizaje, de ensamblaje, etc. que nos permita jugar y realizar ciertas operaciones relativas al hogar?

Este es el caso de las consolas. ¿Querés jugar? Enchufás, ponés el CD y listo... nada de virus, DLLs, etc., etc., etc. Y encima ahora también... ¿querés Internet? ¿Querés guardar tu partida? Y en un futuro cercano... ¿querés enviar un correo? ¿Querés llevar la contabilidad de tu casa? Las posibilidades son muchísimas.

Seguramente las PCs buscarán una nueva estrategia, sino están condenadas a desaparecer en pocos años. No se desesperen, que todo cambio es para mejor (fácil y rápido).

Saludos...

Fernando Martin Coun

En la expo se notó este año una especial predilección por muchas compañías a desarrollar juegos para las consolas, dejando por primera vez de lado a las PC. Lo que tam-

bién hay que reconocer es que, por el momento, la PC tiene la ventaja en lo que a partidas multiplayer se refiere. Las consolas están adentrándose en ese aspecto, pero en el tema están un poco verdes. Habrá que esperar y ver qué es lo que nos depara el futuro, aunque para serte sincero, creo que la PC todavía no tiene la pelea perdida... Especialmente luego de ver maravillas como Halo, Ultima Online 2, I'm Going In y muchos títulos más que están siendo desarrollados únicamente para nuestras "cajas de zapatos".

El futuro de las PC II

No puedo ver el cielo desde mi posición...

El caos reina en la tierra y la inestabilidad es moneda corriente en estos días. Escuchar guerra y conmoción afuera, en la superficie... Una fuerte explosión me arroja al suelo y hace tambalear la pequeña caja de metal que guarda la única esperanza de este mundo. La sostengo, asustado...

Probablemente, mi futuro ya está marcado. Quiero encontrarme con mi hermano. Mi recuerdo permanece intacto. Lo veo, tecleando rápidamente en un ordenador. Está sudando y se mantiene excitado mirando fijamente al monitor. Intento hojear lo que hace... ¿es pornografía? No, está intentando ingresar a un sistema. Parece que lo está logrando. Se siente como Charly García, componiendo una fantástica sinfonía... Sonríe y tiembla. Hace mucho calor aquí abajo. Entonces, escucho una sirena y veo luces rojas que entran por la ventana. Mi hermano se alarma. Comienza a desesperarse y a golpear la computadora. La tecla escape echa humo de tantas veces que ha sido pulsada. No responde. ¡BUM! Un estallido raja la pared. Mi hermano me mira fijo y una lágrima corre por su rostro. Farfulla una frase: "Escapá..."

El olor del sistema cloacal permanece en mi ropa. Aún escucho el sonido de las armas al llenar de munición radioactiva el cuerpo de mi hermano. Se llevaron a la pequeña. Seguramente la destruyeron. Ahora sólo queda la mía... El resto son consolas. La Resistencia ha sido eliminada, y la fuerza de la X-Box controla el mundo. El señor Gates ha ordenado mi captura. Ya deben estar por entrar... No se puede pelear contra el poder. Voy a abrir la caja. Saco su contenido y lo conecto al único enchufe que funciona. Allí está, la última PC del mundo, la final, el único asunto pendiente del Emperador. La salida de la X-Box acabó con todo. Destruyó a todas las empresas, ya sea las de informática como las de consolas. Se fue apropiando progresivamente de las mentes de sus jugadores. Sobreescribía el código genético y los transformaba en seres digitales, no menos binarios que los ordenadores. Eran sus esclavos, esclavos del poder. Pero yo, yo quise pelear... y fracasé. Por eso, en los últimos momentos de mi vida, ya no quiero protejer el cargamento. Sólo quiero jugar una última partida de Need for Speed 5, y recordar cómo eran las carreteras antes de la conquista del mundo. Y ustedes, no desesperen, porque todavía queda una posibilidad. Todavía existe... el AniMaL-NoKtuRNo...

Recibí este mail hace unos días, sin autor ni nada, y creí que tendrían que publicarlo, por eso aquí les mando una copia. Ustedes sabrán que hacer.

Say No More.

El-ZaNt0
sangal@arnet.com.ar

Como pueden ver, algunos lectores han creado historias presagiando un futuro no demasiado brillante para las PC. La cantidad de cartas recibidas sobre el tema han sido muchísimas, y casi todas representan la inquietud de los usuarios de PC ante el avance de las consolas. Tal vez el AniMaL NoKtuRNo nos salve...

No haga esto en casa

Este mensaje es para mi maestro, el terrible Dr. Picor:

Luego de conseguir la última Xtreme PC y de haber leído su grandioso diario, me dirigí a comprar Los Sims para terminar sus experimentos y corregir sus errores.

1. La tortura sonora:
Después de analizar durante 2 horas el diario del doctor me propuse corregir los errores de sus fallidos planes. El primer error lo descubrí en el capítulo 2; luego de encerrar al pequeño niño entre cuatro paredes y habiendo él mismo prendido la radio, me dispuse a colocar los equipos de audio dados vuelta (contra la pared) así el pequeño no podría apagarlo. Esto dio resultados satisfactorios, el niño no podía apagar la radio, no podía dormir, no podía comer y sobre todo ya no tenía más ganas de bailar, jeje.

2. La furia de Carrie:
Luego de meter a los padres del niño en una habitación llena de tachos de basura (una de las cosas que más arde en este juego), una heladera, una mesada y el horno, puse a cocinar a la pobre señora que, al no saber cocinar, prendió todo el lugar. Ella murió primero y luego su esposo, que trataba de salvarse de las llamas.

3. El trono eléctrico:
Aquí corrijo el segundo error del Dr. Picor; luego de mandar a la pobre niña a usar el retrete, la encerré en un espacio de 2 baldosas, y mientras hacía sus necesidades puse en la baldosa que quedaba la lápida de su padre. Esto hizo que no pudiera levantarse, muriendo al fin en el inodoro (mmmuuh-haajjuaaaaaajjaaaa).

4. La Bella Durmiente:
Este experimento fue realizado por mí. Luego de que una exhausta niña se fuera a su camita, le puse una silla, la lápida de su madre y un tacho de basura tapando la salida de la cama. Al principio la niña durmió feliz, pero luego empezó a soñar en un baño, comida y las demás cosillas que se necesitan para vivir. Todo esto en vano, ya que ella no sabía que éste sería su último sueño, es decir, ¡PESADILLA!

Alejandro Sanpedro

El Doctor Picor te agradece los consejos vertidos en tu carta, y dice que los va a poner inmediatamente en práctica. Es más, leyó tu misiva y salió corriendo inmediatamente al laboratorio...

¡Ah! No lo comenté anteriormente, pero luego de mi viaje a la E3, estoy nuevamente al frente del Correo (Martín). Dan, después de recibir algunas críticas sobre el correo del mes pasado, bastante violentas, por cierto, se fue a hacer un retiro espiritual. ¡Pobre! (N. de E: Muhahaha!)

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo.
NUMERO 2 (Dic. 97): Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc.
NUMERO 3 (Ene. 98): Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc.
NUMERO 5 (Mar. 98): Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy.
NUMERO 7 (May. 98): Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy.
NUMERO 8 (Jun. 98): Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter.
NUMERO 9 (Jul. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter.
NUMERO 10 (Ago. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood.
NUMERO 11 (Sep. 98): Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más.
NUMERO 12 (Oct. 98): Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más.
NUMERO 13 (Nov. 98): Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más.
NUMERO 14 (Dic. 98): Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más.

Enero 1999 — NUMERO 15



Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - Sin

Febrero 1999 — NUMERO 16



Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Marzo 1999 — NUMERO 17



Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Abril 1999 — NUMERO 18



Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Mayo 1999 — NUMERO 19



Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Junio 1999 — NUMERO 20



Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1999 — NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999 — NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos.

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000 — NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

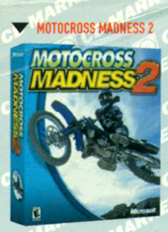
Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

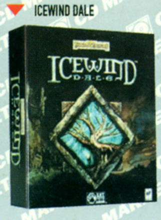
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

MOTOCROSS MADNESS 2



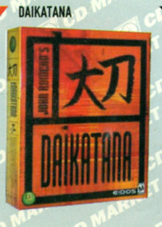
ICEWIND DALE



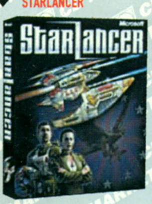
MDK2



DAIKATANA



STARLANCER



VAMPIRE



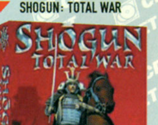
EXPANSION ROGUE SPEAR



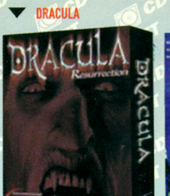
F1 WORLD GRAND PRIX



SHOGUN: TOTAL WAR



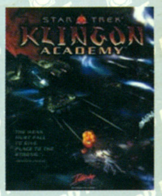
DRACULA



DEUX EX



KLINGON ACADEMY





Dreamcast







Consola Dreamcast
Pasa por nuestros locales y mirá la Dreamcast en funcionamiento !!

Dead or Alive 2 · Crazy Taxi · TN Pro Skater



Erazor X2

nVIDIA™ GeForce 256™
GPU 32MB DDR Memory
300Mhz de velocidad
256 Bit QuadPipe™ Rendering engine
TV out y 3D en tu TV



Diamond Viper II



COMBO SAITEK X36
Palanca de mandos+ Throttle



SAITEK ACTION PAD Y MOUSE
Diseñado para los 3D Shooters



LOGITECH WINGMAN FORCE







cdmarket@memotec.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs



AMERICAN EXPRESS · VISA · CABAL

ENVIOS AL INTERIOR · TARJETAS HASTA 12 CUOTAS · CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.



El impresionante regreso de un verdadero clásico!
MDK 2
CD1
Otros demos:
Motocross Madness 2
F1 World Grand Prix
Terminus
Age of Sail
Enemy Engaged
Combat Mission
Utilitarios:
Windows Media Player
Winamp 2.64 Full
ICQ 2000a / Build 3143
Mapas para Q3A y UT
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 33 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
JULIO 2000
XTREME CD


DEUS EX
Sensacional demo
de 140 MB!
CD2
Utilitarios:
Winzip 8.0
GameSpy 3D 2.20
Roger Wilco 0.53
Otros demos:
Starlancer
Flying Heroes
Gubble Bubble Racer
y los mejores
videos de E3!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 33 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "SETUP.EXE"
que se encuentra en la raíz del CD.
JULIO 2000
XTREME
CD